MagazinNES

MagazinNES No. 18
Año 7 No. 2
Jul-Dic 2013

REVISTA NO OFICIAL DE... Nintendo®

RIVER CITY HIGH SCHOOL

River City RANSOM™

HOMBRES VIOLENTOS al SERVICIO DE la COMUNIDAD


Temas de Interes: Figuras de Acción


NACION NES: Rapa Nui


Reportaje Especial: Los Sonidos del Silencio - Primera Parte -

PROHIBIDA SU VENTA



MagazinNES

magazinnes.blogspot.com

TRUCOS, CONSEJOS, ANÉCDOTAS, Y...

¡UNA RATA QUE HABLA!

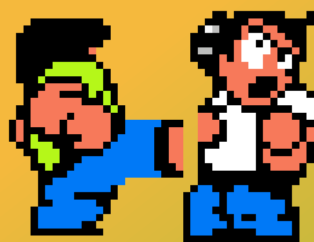
DE FOTOGRAFÍA





"IT´S NOT ABOUT MONEY,
IT´S ABOUT SENDING
A **MESSAGE**"

—Joker



Indice

PAGINA



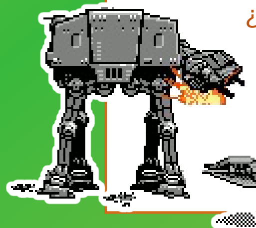
AREA 404

En el mundo de los video juegos, no todos los héroes son un ejemplo a seguir, quizás es por eso que el título que verás en esta ocasión dentro del **AREA 404** nunca salió de Japón.

Desde luego, el manga en que está basado es punto y aparte, entérate en la...

Pag 4

TOP 10
Niveles hostiles



¿Eres de los que odia esos difíciles niveles que te impiden coronarte como todo un "acaba juegos"?... he aquí un TOP de niveles hostiles, porque tanta hostilidad también tiene su lugar.

Pag 32

Nación NES



Rapa Nui

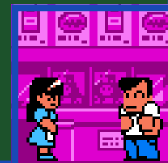
Les decimos "cabezotas de piedra", pero son llamados **Moais**, y en la sección **Nación NES** los tenemos finalmente.

Pag 36

EN PORTADA

RIVER CITY RANSOM / STREET GANGS

La cosa se pone sanguinolenta con el juego de portada: River City Ransom / Street Gangs, que llega para mostrarnos que no todo lo que es perverso y maníaco tendría que estar exento de diversión.



Pag 6



Temas de Interés

Figuras de Acción

En su mayoría, los coleccionistas de video juegos coleccionamos eso: video juegos. Pero hay algunos quienes también se dan a la tarea de coleccionar otro tipo de objetos, como es el caso de las figuras de acción de **NECA**, que se comportan como todo un souvenir reminiscente de algunos de nuestros juegos para **NES**. Échale un vistazo al catálogo de figuras que han aparecido con esta fisonomía.



Pag 30

EDITORIAL

Con la llegada de las consolas de nueva generación no podemos evitar preguntarnos cómo es que ellas aprovecharán el software "retro" e "indie", y hasta el probable hardware que podrían involucrar (que ya suponemos será de colección).

Y es que, felizmente y pese a la enorme presión por mantener el mercado modernizado, el contenido retro resulta seguir siendo como árbol caído de dónde cortar leña, hecho que nos permite como revista de video juegos seguir comprometidos con el lector, jugador, consumidor, los jóvenes y los por siempre jóvenes, y con la consola misma fluyendo a través de las nuevas pieles que la moda y el interés comercial le otorgan y en las que se reencarna.

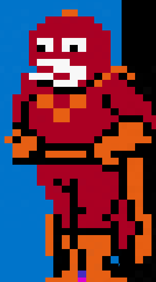
Todo cambia (no hay necesidad de decirlo), sea de un segundo a otro o con gradualidad imperceptible, lo que quiere decir (hablando de video juegos) que nos alejamos de esa edad donde el tiempo libre era como la misma energía casi infinita que nos permitía mantenernos activos en algún deporte o tarea de nuestra predilección, hacia un estilo de vida con limitados espacios de tiempo libre, estos últimos curiosamente no influenciados por las responsabilidades, ni por la edad: hablo de la ponderación que algunos solemos dar al rol de críticos/analíticos en tales oportunidades de ocio en detrimento del ocio mismo, como si ese fuera el sentido verdadero de madurar como jugadores, antes que permitirle al video jugador consagrado viviendo en nosotros seguir divirtiéndose, maravillándose, creciendo en pericia e intelecto.

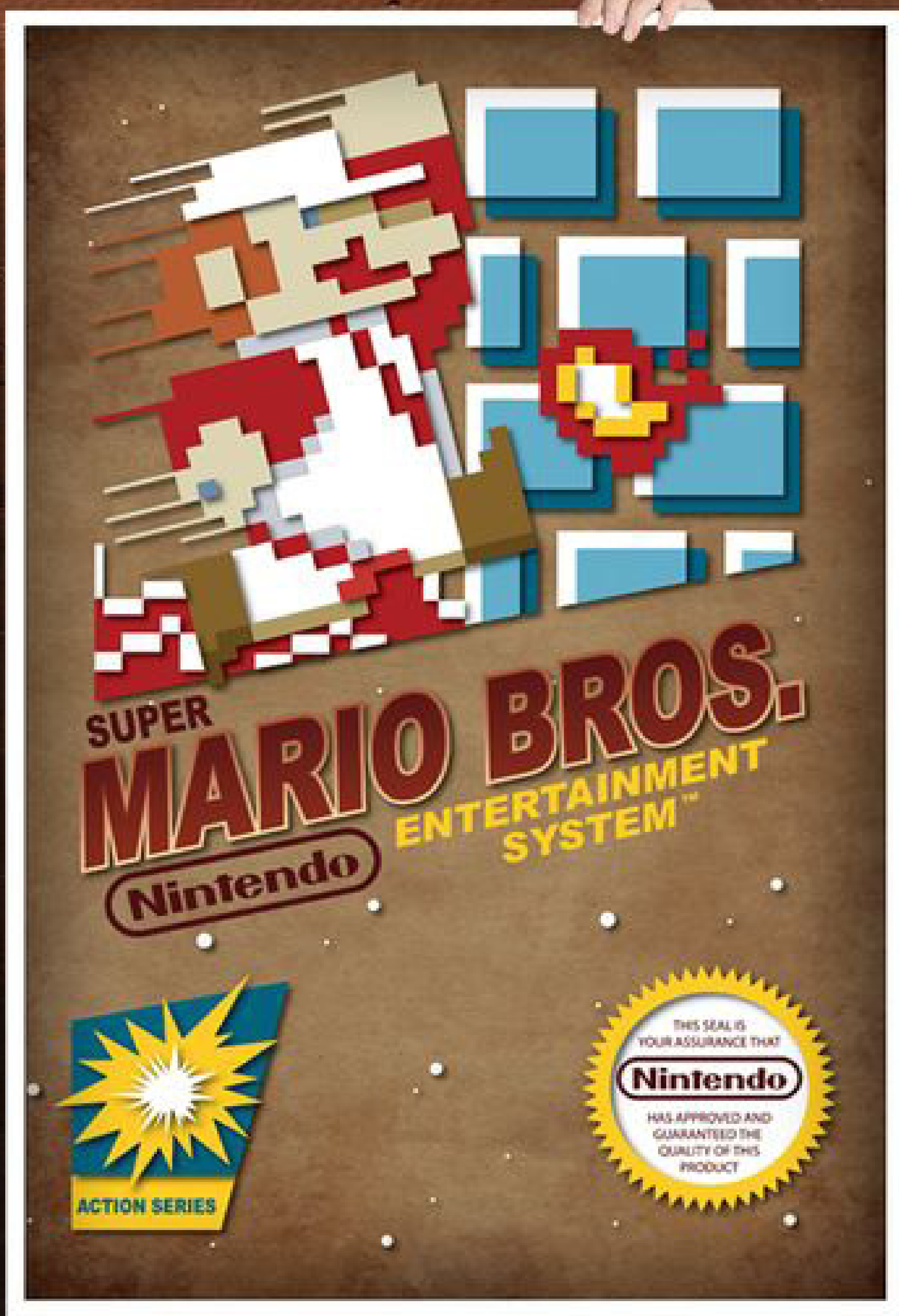
Sobre esa idea relativa de "tiempo condicionado" es que descansa una de las máximas de **MagazinNES**, pues comprendemos que ese tiempo es algo precioso para todos nosotros, y de donde nace asimismo el compromiso de ser una revista con contenido antes que crítica, con información antes que vanguardia noticiosa, con infografía antes que prosa exuberante, para que el valioso tiempo que tú inviertas leyendo esta publicación sientas que fue bien aprovechado y tuvo un propósito, que te dio un conocimiento agradable, entretenimiento, y que también puedas sentir que sigues siendo un buen video jugador que no ha perdido méritos por recurrir a una fuente de información como esta.

Y así, mi deseo es que con el andar del tiempo puedas ver en **MagazinNES** un compañero inseparable para estas andanzas, un amigo, sea para conseguir un truco, una guía, alguna curiosidad, compartir anécdotas, u otros tópicos afines, todo patrocinado por el deseo de diversión, porque también este servidor crece con cada idea que tú aportas, con cada pregunta que haces, con cada petición, y gracias por tú también ser parte de ello.

Sin más rodeos, ¡a disfrutar este número ahora sí!

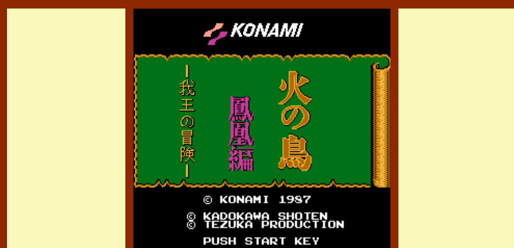
:::: **TYGRUS** ::::




SUPER
MARIO BROS.
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo
ACTION SERIES
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT
Nintendo
HAS APPROVED AND GUARANTEED THE QUALITY OF THIS PRODUCT

Hino Tori Hououhen
Gaou no Bouken

Por: Tygrus

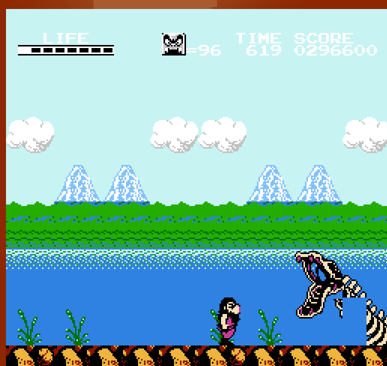


Basado en el manga **Phoenix**, del gran **Osamu Tezuka** (**Astro Boy**), tenemos el día de hoy un título de plataformas de 1987 que fuera programado por (redoble de tambores) **Konami**. Su nombre: **Hino Tori Hououhen**.

El origen

Gaou es un escultor budista sin un ojo y sin un brazo, quien de niño sufrió las burlas de otros niños debido a ello. Eso lo orilló a crecer con resentimiento, volviéndose un ladrón y asesino, hasta que conoció a la mujer que sería su esposa, la única que lo había aceptado como era y quien, lamentablemente, también sería asesinada por el mismo **Gaou** en un arranque de furia, buscando ahora ser perdonado.

Un dia **Gaou** encontró un legendario fénix que podía dar vida eterna a quien bebiera su sangre, e inspirado por este fénix creó una escultura en su honor, la cual no tardó en ser robada y desperdigada en 16 partes, las que se encuentran perdidas en el pasado, el presente, y el futuro, y es aquí donde comienza la búsqueda de las partes del fénix y quizás el verdadero camino de redención de **Gaou**.



En la época de las cavernas, hasta los esqueletos de dinosaurio tienen hambre

Viajes en el tiempo

Los 16 niveles del juego están partidos en 4 partes del tiempo: 7 niveles en el Edo japonés, 5 en el futuro, 3 en la prehistoria, y 1 en la creación de la vida (creo).

Gaou cuenta con un arma de disparos de rango limitado, la cual además convierte en bloques rojos a los enemigos, los que puede acumular antes de que se solidifiquen para usarlos posteriormente como bases (verás el contador en la parte alta).

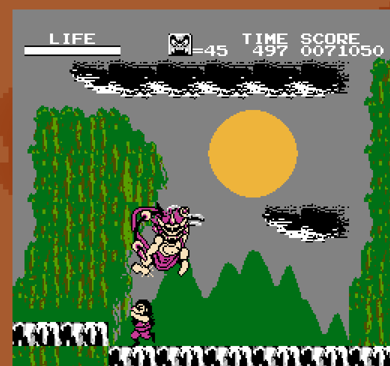
Para hacer uso de los bloques que **Gaou** va acumulando habrá que presionar abajo en el control junto al botón de disparo (por lo tanto no se pueden hacer disparos estando agachado). Con este talento a la mano, el jugador podrá crear bloques en pleno aire para no caer, o puede hacerlo para entorpecer el paso de enemigos, etcétera.



Sea el tiempo que sea, vale la pena detenerse a examinar la aurora boreal

El juego presenta poco reto, ya que los pertrechos de aumento de energía, invisibilidad, y desaparición de enemigos, son abundantes. En contraste, el personaje hace una ligera patinada al avanzar que dificulta algunas secciones de precipicios.

El recorrido del juego no es lineal, pues hay dispersas en algunas secciones unas puertas ocultas que nos llevan de una parte del tiempo a otra, lo ideal es jugar todos los niveles hasta que comiencen a repetirse (lo que significa que ya hemos recuperado todas las piezas del fénix de ese tiempo), y luego mudarse a otro nivel.

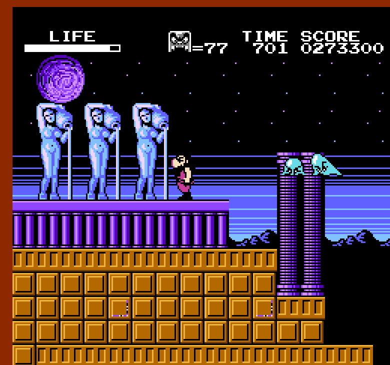


Los feroces demonios del mal resguardan las piezas del inmortal fénix

Los escenarios van desde los colores simples, es decir, con arreglos en marrón, ocre, y parduzcos (fomentados en demasía en **Famicom** y **NES**), hasta la frescura transmitida en el futuro con azules, morados, y blancos, y al menos por ese lado el juego resulta simpático.

Para ser un juego de **Konami**, y ser auspiciado por un manga de renombre, el juego queda a deber, no sólo en la variedad de enemigos (los que de hecho son parecidos en comportamiento), sino también en melodías, jefes de nivel (no hay jefe final), y otro tipo de obstáculos acorde a los talentos ventajosos de **Gaou**, que tan bien hubieran embonado en el *gameplay* planteado.

Aunque **Hino Tori** sea una buena propuesta aunque sin grandes méritos, ello no justificaba su no salida de Japón, y este parecer se puede palpar en sitios populares de video juegos donde la gente habla de él.

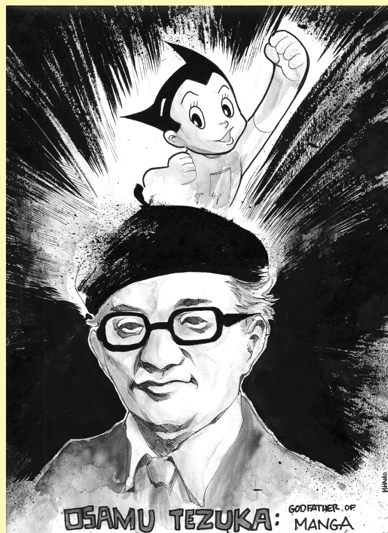


Nada nuevo bajo el sol: estas ciudades futuristas se parecen a las de la prehistoria al desnudo

Area 404
Juego No Encontrado

Hino Tori Hououhen
Gaou no Bouken

Por: Tygrus



Osamu Tezuka
1928-1989
QEPD









Osamu Tezuka consideró a Phoenix como el trabajo de su vida.

Larga vida a los sueños de los hombres que se hacen cenizas para renacer en las alas de un fénix.

EN PORTADA

River City Ransom



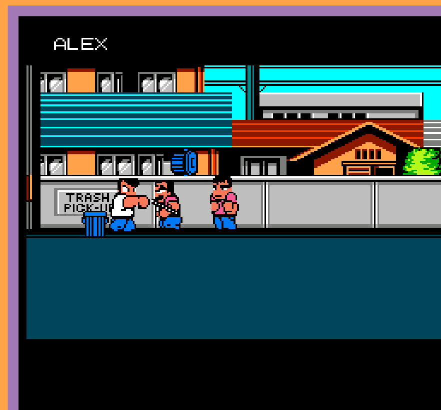
Apenas saliendo de la preparatoria ya empieza la trifulca

Si algo tenemos claro los que nacimos con un pad en la mano es que salir a la calle a repartir leña a todo el vecindario es una premisa que nunca falla. Ese 'yo contra el mundo' podría ser un reflejo de nuestras propias inseguridades, una incitación casposa a la violencia injustificada o, por el contrario, una mera manifestación de nuestro yo más juguetón, aquél que ríe a carcajada limpia con las absurdas riñas de "Los tres chiflados".

Street Gangs va precisamente de eso. Somos un chico cualquiera, pero somos ese al que no debieron molestar los matones de la zona. La ciudad está llena de bandas callejeras con el ceño fruncido, mascando tabaco y mirando mal a quien ose entrar en su campo visual. Contra tales malotes de molde y granujas de cartón piedra, lo que mejor funciona es el gancho al mentón, el cadenazo en el entrecejo, el golpe de caja en el hocico y la patada en las nalgas. **Technos Japan** sabía que el beat 'em up era un género con mucho campo de mejora y de enorme potencial, y lo aderezó con todo tipo de técnicas locas. Aquellos campechanos muchachotes que hacían la tarde tirándose balonazos en **Super Dodge Ball**, aquí campeaban a sus anchas por calles en obras, fábricas abandonadas y azoteas desguarnecidas. Seguramente, **River City** Ransom (**Street Gangs** en Europa) fue el título que consagró definitivamente la franquicia **Kunio Kun**, y cuyo éxito en Occidente propició que llegáramos a disfrutar entregas míticas como **Nintendo World Cup**.

Visto por encima, cualquiera que no haya profundizado en sus entresijos podría pensar que estamos ante un simple beat 'em up con personajes *superdeformed* y numerosos cacharros con los que pelear, pero en la trastienda, en lo que no se ve, se coció mucho de lo que hizo de **Street Gangs** lo que finalmente fue. Era 1989 y aún faltaban unos cuantos años para que el género llegara a su clímax con **Cadillacs and Dinosaurs**, pero **Technos** no dejó pasar la ocasión para hacer una de las cosas que más le gustaban: fusionar características que a priori podrían parecer absolutamente desligadas. Así, el jugador no sólo debía preocuparse de repartir estopa y avanzar. Hubo todo un entorno pseudo-rolero al que prestar atención, dinero que gastar en centros comerciales, jefecillos de bandas que han de ser encontrados, parámetros a mejorar y técnicas que aprender a base de leer libros. Y todo eso, por supuesto, al tiempo que enseñábamos las posaderas en la relajante sauna a la que se entraba justo en mitad de la más enardecida de las batallas.





La pelea sucia caracteriza a Street Gangs

Es cierto que **Street Gangs** es una

EN PORTADA

STREET GANGS



¿En que le podemos servir hoy jovencito busca bullas?

cosita muy completa, pero en su lucha triunfal también hubo lugar para algunas heridas. La extensión del juego, al menos en tanto a superficie, es realmente escueta, y el número de horas se alarga por el mero hecho de tener que granjear algunas monedas para el avituallamiento y la mejora paramétrica. El manual de instrucciones daba algunas pistas, pero en los centros comerciales hay centenares de productos diferentes con dispares efectos en nuestro personaje que no conoceremos hasta que sean consumidos o equipados. Sin duda, esto agradece que en partidas sucesivas –ya, por ejemplo, partiendo con la dificultad alta desde el principio– vayamos experimentando distintas alternativas. La aventura principal está tan concentrada que no permite probarlo todo, por lo que de alguna forma se refuerza ese ideal rejugable, ese 'ninguna partida es igual que la otra', aunque ello requiera que seamos nosotros quienes cambiemos nuestras decisiones y estrategias de una iteración a otra.

Otro aspecto que hace de **Street Gangs** uno de los juegos más recordados del sistema **NES** es la ausencia del sentido del ridículo que tienen algunas de sus reglas. Agarrar un neumático, lanzárselo a la cara a un par de enemigos y luego subirnos a él para rodar y rematarlos antes de que siquiera se levanten; o lanzar un enemigo tendido en el suelo al otro lado de la pantalla, machacando a su paso el feo semblante de otro matón de tres al cuarto, serían algunos ejemplos burlones. Y por supuesto, arrojar un cubo de basura a un grupo de rivales y que el rebote nos golpee a traición haciéndonos perder nuestros últimos puntos de vitalidad hará que perdamos los estribos por mandarnos al centro comercial más cercano, con el cuerpo magullado y los bolsillos el doble de vacíos.

El caos es el santo y seña de la capacidad lúdica del título, que en modo cooperativo se dispara hasta cotas cósmicas. Y entre tanta hamburguesa repone-vida y tanta sonrisa gratuita de la chica de los helados, nunca está de más regodearse cuando esos infelices Frat Guys gritan "Mamaaa!", mirándolos por encima del hombro mientras el frenético chiptune nos mantiene arriba la adrenalina para seguir repartiendo galletas al próximo imberbe con ganas de dormir caliente.

Por eso se sigue recordando, y por eso **Street Gangs** se ha ganado la portada de esta ocasión. No por aquello de mezclar géneros, ni por la innovación, sino por ser tan divertido que jugarlo veinticinco años después sigue siendo un goce para ese niño interior que siempre quiso darle su merecido a los abusones de la escuela, rescatar a su novia y volver a casa a la hora de la cena. No deja de ser la misma idea que cientos de arcades ya pusieron sobre la mesa, pero **Technos** sabía que su franquicia **Kunio Kun** podía aportar un plus que nadie más tenía: el cachondeo descacharrante. Luego vino una secuela que se quedó en Japón y un remake para **Game Boy Advance**, bagaje insuficiente para una idea que pedía volver a reescribirse, pulir errores y llegar al esplendor. Aunque siendo justos, **River City Ransom**/**Street Gangs** nos dio en su momento mucho más de lo que cualquiera podría esperar.

Loquo



No por ser un juego de peleas callejeras los gráficos son basura

The Bugs Bunny Birthday Blowout

Bajo la lupa



Por: Tygrus

RECOMENDADO
QUIZÁS TE GUSTE
NO RECOMENDADO

NIVEL DE RECOMENDACIÓN



¡Qué gran noticia!: el conejo de todos querido está por cumplir 50 años. Pero quién está contando los años, lo importante es que la fiesta tendrá lugar en nuestra consola **NES**. Veamos cómo **Warner Brothers** y **Nintendo** están organizando este festejo.

UNA FIESTA... ¿QUÉ PODRÍA SALIR MAL?

Bugs Bunny BB, es un título cuya cabecera lo hizo vender mucho: las sinfonías tontas, los fuegos artificiales por el 50 aniversario, y que apareciera en la consola popular de esos años, **NES**. ¿Qué ofrece en contraste o acuerdo a todo ello este título de corte caricaturesco?

Se trata de un título de plataformas con avance side scroll. Si echamos un vistazo a las imágenes nos damos cuenta que al menos en el apartado gráfico "estático" asemeja una agradable caricatura en colores pastel, pero ya viendo las animaciones el resultado no es del todo óptimo (y el que las cajas de colisión no estén pulidas hace que algunos elementos no concuerden con el entorno) ya que por momentos no se sabe si Bugs está en movimiento o no, haciendo que en lugar de tener la normal "fluidez de pixeles" se perciba un movimiento "escalonado" y confuso.

En cuanto a la música, fuera del tema principal que invita a la aventura, el resto de ellos se quedan en la línea del deber, y más pronto que tarde se pierden en la mente. Por la parte de los sonidos tampoco hay gran estímulo, y pesa que algunos de ellos estén desfasados de la acción (si alguien ha visto una caricatura con retraso en el audio, sabrá lo incómodo que eso es).

EL JUEGO EN PERSPECTIVA

Hay algo que decir a favor de este título: sus pretensiones y talantes tridimensionales. No toda la acción es "plana", en algunos escenarios existen arbustos donde el jugador (Bugs) se puede ocultar y evadir del paso de los enemigos, que además resulta ser la detonante de una buena idea que de haber sido bien ejecutada hubiera dado lugar a un juego de mayor valía (una pena que un solo enemigo sea el que haga uso de este detalle).

Hay otro factor que enriquece el título: por el escenario hay dispersas zanahorias que al acumularlas nos dan derecho a los Bonus Stage del juego, bien, estas zanahorias al ser tomadas se convierten en un bloque sólido que se puede usar como base, así que el juego te presiona a que las tomes no sólo por el premio en sí, sino para que mediante ellas puedas acceder a regiones que antes no podías.

Los bonus stage son ni más ni menos que una ruleta de números, y uno de golpear topos que asoman la cabeza del hoyo (la fiesta está aquí, y no en casa, donde seguro cocinan un aburrido pastel).

UNA FIESTA MISTERIOSA

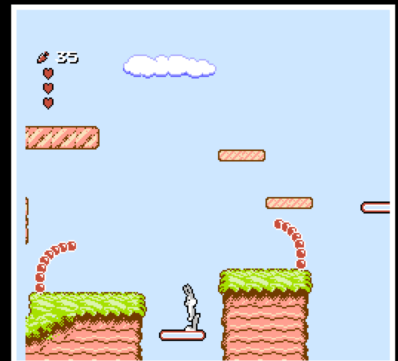
Entre lo general, el escenario ofrece un grado de libertad al permitir explorar madrigueras y cuartos semi ocultos donde (seguramente) habrá zanahorias. Por otro lado, la pantalla de juego es grande (en relación al personaje) y por ende se puede anticipar el peligro, haciendo con ello el juego más fácil (si eso es poco, decir que la energía es restaurada al ir de un escenario a otro).

Bugs cuenta con un martillo para defenderse/atacar, aunque cuando es tocado queda aturdido y no lo puede usar (como parte del reto del juego es un ajuste que se aplaude). Sobre los enemigos, hay ranas, latas de refresco que lanzan burbujas de gas, relojes que explotan luego de cierto tiempo, y espirales que cambian de color para indicar cuándo hacen daño y cuándo no. Ocasionalmente nos encontraremos un sube-y-baja que al ser golpeado con el martillo nos catapulta a lo alto del escenario. Fuera de la zanahoria, hay un par más de items a ser nombrados: el que nos permite aguantar un golpe más, y el (de más premio) que nos permite dar un super salto.

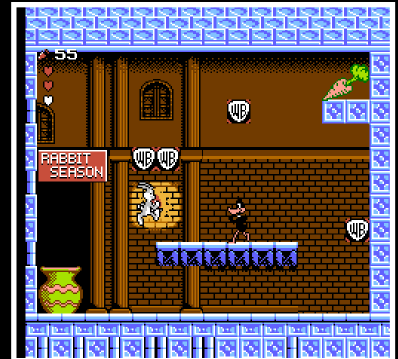
En resumen, hay que prestarse a la máxima del juego que es juntar zanahorias y encontrar la aventura en base a ello, o de otro modo habrá poco estímulo para querer terminarlo.



Para bromas, el gallo Claudio y Quique Gavilán se pintan solos



Hay días que no se está de humor ni para cumplir años



El pato Lucas será el arruina fiestas por excelencia

Sobrentendiendo que agradezco tener un título de **Bugs Bunny** en la consola **NES**, me hubiera gustado que, la idea de usar las zanahorias como bloques, se explotara en forma de puzzle, o al menos para condicionar el avance.

Si todos los cumpleaños pudieran estar llenos de sanas aventuras con algo de puzzle, más de uno estaría feliz de tener un año más.



CASTLEVANIA

Bajo la lupa



Por: Tygrus

NIVEL DE RECOMENDACIÓN

RECOMENDADO

DALE EL INTENTO

NO RECOMENDADO



Nadie sabe cómo fue, dónde comenzó todo, o a qué razones obedeció que un día el Castillo del Conde Drácula, **Castlevania**, se erigiera imponente, aunque como toda una amenaza para los lugareños. Por suerte, un héroe de nombre **Simon Belmont** ha llegado a este lugar para enfrentar el maleficio que **Castlevania** y el Conde Drácula han traído consigo.

LOS ASUNTOS DEL CONDE SON TAMBIÉN TUS ASUNTOS

El juego en cuestión, si acaso existe la remotísima posibilidad de que el video jugador no lo sepa, está basado máximamente en el popular libro de **Bram Stoker**. Aunque se supone que es un juego de terror, basta dejarse tentar por él algunos momentos para que sean otros los sentimientos que se aniden, el interés, la curiosidad, y el deseo sublime de investigarlo, de vivir la aventura por cada uno de sus bloques, sus cavernas encantadas, sus calabozos, patios, almenas, su torre del reloj.

ARMAS DE HIERRO Y AGUA

El héroe, **Simon Belmont**, no cuenta de inicio más que con un pequeño látigo que podrá hacer crecer conforme descubra los incrementos detrás de candelabros y otros contenedores, donde además puede haber escondidos corazones (energía para arma), comida (barra de energía o sangre), una poción o elixir que nos hace invisibles por corto tiempo, o hasta una tablilla con el número **II** o **III** que nos permitirá aumentar la cadencia de disparo de las armas secundarias.

Las armas secundarias (que se activan con la dirección arriba más el botón de ataque), son ciertamente otro punto de referencia donde el juego brindó mayor atractivo. Dependiendo el arma será el consumo de corazones, siendo el **reloj** (arma capaz de detener el tiempo y congelar a los enemigos por unos instantes) la de mayor consumo, aunque sea la **cruz-boomerang** la más solicitada, o el **agua bendita** la que permita mayor daño si se le usa apropiadamente (su rango de ataque es muy específico y limitado), solo resta sumar el **hacha** que dibuja un arco, o la **daga**, de impacto veloz aunque poca efectividad.

La mística de la música en **Castlevania**, así como sus efectos de sonido, promueven sentimientos afines a la aventura que se sucede, desde el seco chasquido del látigo, hasta el **agua bendita** al caer al suelo y hacerse pedazos, y en sí faltarían palabras para describirlas todas ellas.

El reto del juego es otra de esas cosas que se calcularon casi de modo milimétrico para no desalentar al jugador. Para los más diestros, **Castlevania** ofrece una segunda vuelta, donde los enemigos son un tanto más duros, y aunque a algunos no les apetezca esta segunda vuelta, el título en sí promueve un rejuego muy natural por la atmósfera y el fabuloso ***gameplay*** de que se reviste.

¿QUIÉN ERA LA GÁRGOLA CON LA QUE TE VI?

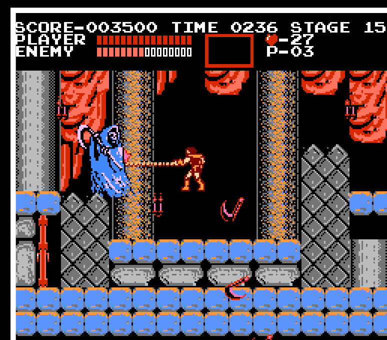
En cuanto al enemigo, **Castlevania** viene repleto con decenas de monstruos populares, como las **momias**, el monstruo de **Frankenstein**, y hasta la horrible **muerte**, todo un bestiario de que se ha valido **Konami** para conseguir el propósito de entretener, sin olvidar claro al majestuoso Conde que nos espera al final del juego.

LOS TESOROS DE CASTLEVANIA

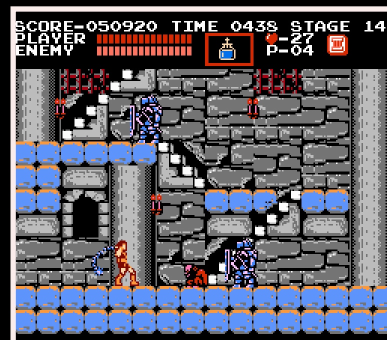
No es que los juegos de antes fueran lentos, o de programación escueta, véase que muchos títulos como **Castlevania** funcionan bajo algunas premisas pero también restricciones, la famosa **trazabilidad** detrás de un juego (el "ensayo beta" de nuestros días). Esto quiere decir que no poder controlar un salto en el aire no significa falta de deseo por parte de los programadores, ni poca afabilidad, simplemente es el hecho marcado de que ello hubiera dado ventaja al jugador, lo que (juzgado de ese modo) tarde o temprano terminaría por hacer ver el título como algo menos conveniente. Que existan juegos así, que desde su mezcla de reto y aliciente puedan darnos una de las dimensiones de lo que este grandioso mundo del video juego guarda entre sus entrañas, y donde nada es mundano para quien compromete sus deseos por la aventura, es ya un tesoro inconcebible para la imaginación.



Bienvenido a Castlevania



La Muerte es tan solícita como el propio conde Drácula



La posición de los enemigos juega un rol importante en el reto del juego

En **Castlevania**, uno mismo puede aumentar la experiencia de juego estableciendo sus propias reglas, por ejemplo no haciendo uso de ninguna arma secundaria, o usándolas en vez del látigo.

Y es que con lo divertido que es, es casi seguro que volverás a él una y diez veces, pero qué mejor si es en términos de la "**remasterización**" que tú le asignes.



Tygrus

Wario's Woods

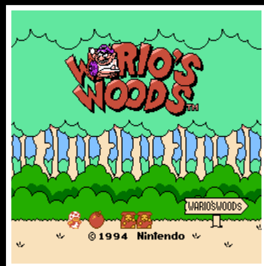
Por: Tygrus

Bajo la lupa



NIVEL DE RECOMENDACIÓN

RECOMENDADO
DALE EL INTENTO
NO RECOMENDADO



Qué privilegio pero a la vez qué responsabilidad ser el último juego de la consola **NES**. Tratemos pues de evaluar si **Nintendo** cerró con **WW** un ciclo con broche de oro, o sólo se trató de uno más de los herrajes en acero gastado con que se difirió el pasado.

EN EL REINO DEL REVÉS

Una regla de oro de todo puzzle es que este debe ser sencillo de entender, intuitivo vamos, pero que además cree la suficiente adicción para que su interés sea sostenido. Como precedente, los puzzles limpia pantallas tuvieron un gran auge y aceptación tanto entre jugadores casuales como de oficio en aquellos días, y **Nintendo** desde luego no se lo quería perder. Aunque en la época **NES** eran más bien los juegos de avance por niveles y relativamente de corte puzzle como **Lolo** (o **Kickle Cubicle**, o **Solomon's key**) los que exhortaban a la diversión con dosis de aprendizaje y estímulo mental, **Nintendo** intentaría entremeterse en el rubro con **Yoshi's Cookies** y últimamente con **Wario's Woods**, antes de dar el salto a la **Super** consola. Veamos ahora sí.

REGLA SIMPLE, JUEGO NO TANTO

En el reino hongo también hay verdes praderas, bosques, y árboles frondosos. El antihéroe y trampero **Wario** está haciendo de las suyas al infestar los troncos de los árboles con sus bichos, es el turno del valiente **Toad** resolver los puzzles planteados para así interponerse en los planes del malandrín.

Wario's Woods parte de una básica: alinear en vertical, horizontal o diagonal 3 o más objetos del mismo color para desaparecerlos, con la única condición de que uno de ellos sea una bomba. Se requieren, no obstante, al menos dos movimientos tácticos. El botón **A** por ejemplo levanta una sola pieza junto a ti, mientras que el botón **B** levanta toda la fila adyacente. Aunque en teoría eso supone que uno puede organizar todos los objetos en pantalla para hacerlos coincidir en color, en la práctica toma tiempo aprender a desplazar, con orden, tales objetos. **Toad** podrá escalar por los pilares de objetos para robar piezas y reacomodarlas, e incluso al ir cayendo con un objeto hacer desaparecer líneas, pero ni eso revierte simpleza a este puzzle.

El principal fallo es la tosca movilidad, especialmente porque se trata de un juego puzzle, donde el personaje tiene brincoteos en la animación, la cual debería ser pieza clave para disfrutar (ya no digo superar) los niveles.

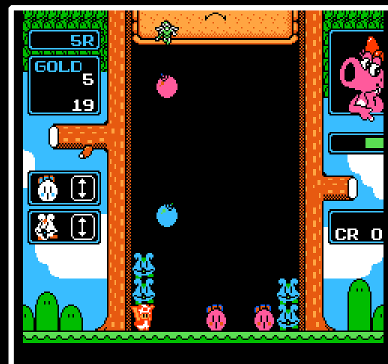
MENTE SOBRE MADERA

En lo tocante a su desarrollo, el título viene con 3 modos de juego: **round game**, que es el modo normal de destruir tercias o más de enemigos del mismo color sin límite, **time race** que es una carrera contra reloj eliminando el mayor número de enemigos hasta que se termine el tiempo, **VS mode** que es el 1 a 1 contra un amigo. Adicional a ello incluye un muy completo tutorial y hasta 12 lecciones para practicar, lo cual es de agradecer. A las reglas del juego hay que sumar una más: en la parte derecha hay un contenedor que se va llenando conforme pasa el tiempo, cuando se llena **Wario** aparecerá para sacudir el árbol y enviar más enemigos de los normales, y la velocidad incrementará asimismo.

HASTA LA VISTA

En esto de los puzzles, no se sabe qué es normal y qué no lo es. Tocaría al sentido de la orientación, a la lógica-matemática, y a la "comprensión tácita" hacerse cargo de ello. Con **Wario Woods** es requerido entender algo simple: que el juego le requiere al jugador prepararse. Seguro alguien dirá que de eso se trata un puzzle: dominar los controles al tiempo que se va aprendiendo, mejorando, y siendo creativo para hacer puntos y más puntos, pero lamentablemente aquí los controles son un reto adicional a sortear, pues se puede tener la creatividad o la idea de lo que se quiere hacer, pero no dominar el control.

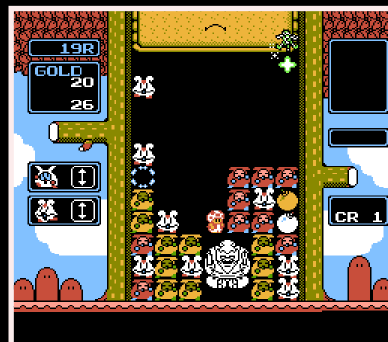
En síntesis, los juegos puzzle deben conceptualizarse como un medio para aligerar el pensamiento, lamentablemente en algunos de ellos se pone de por medio una barrera de factores (reglas) a entender, antes de arribar a su máxima.



Cachar las bombas al vuelo ayuda a limpiar la pantalla



El tutorial te da buenos consejos



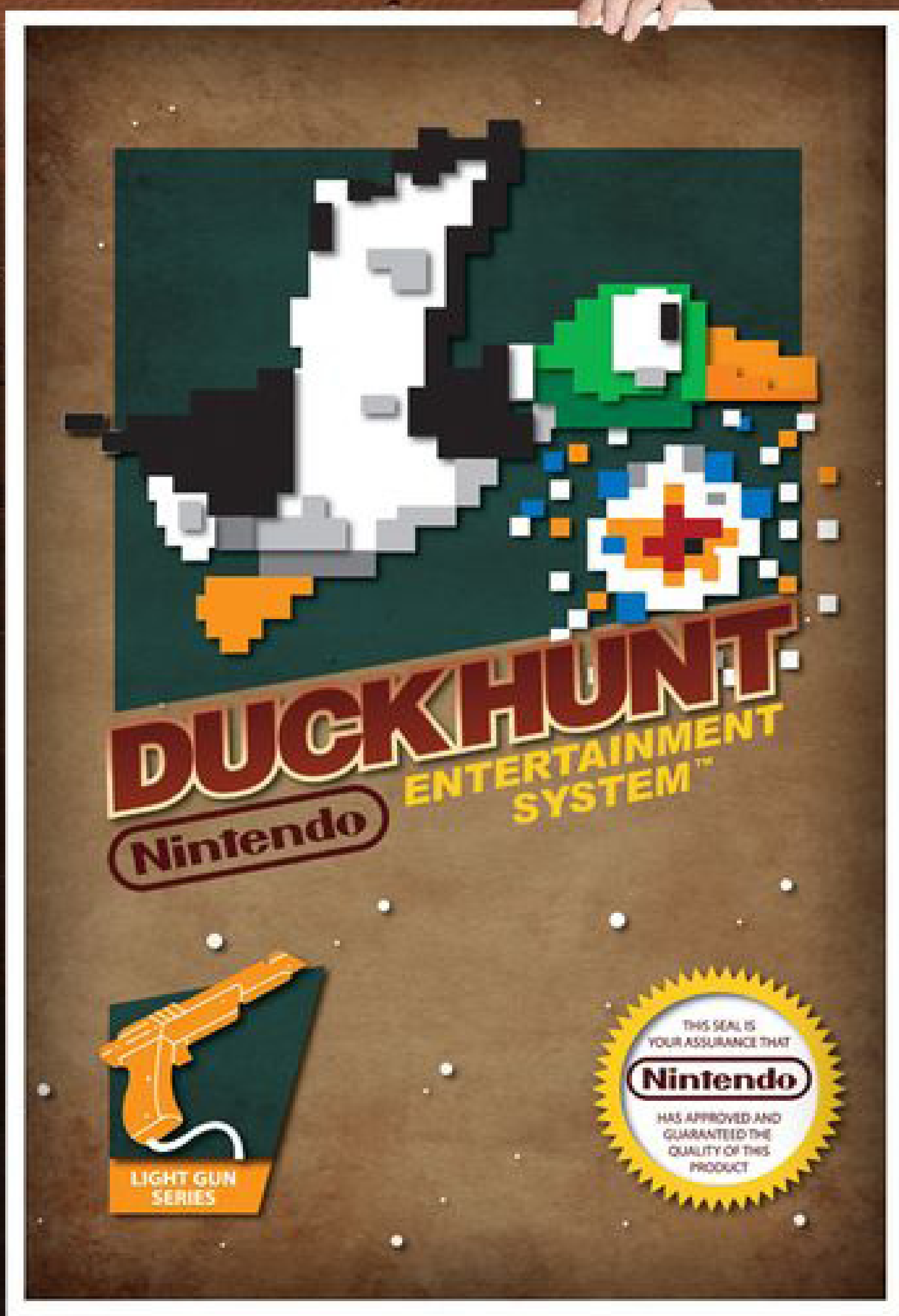
Con los jefes, las explosiones deben coincidir para derrotarlos

Haz uso del tutorial, no sólo te explica cómo jugar, sino que también te da ideas que con el avance de los niveles vienen a bien aplicar.

Un juego **puzzle** no suena del todo convincente como epitafio de la consola, pero si miramos atrás lo que la misma consola nos legó dentro del rubro, no se puede más que sonreír por tal pasado.



Tygrus


DUCK HUNT
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
LIGHT GUN SERIES
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT
Nintendo
HAS APPROVED AND GUARANTEED THE QUALITY OF THIS PRODUCT

SUPER MARIO BROS 3

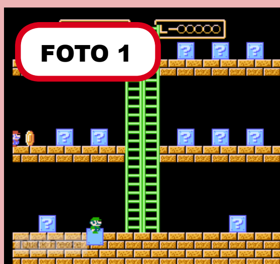


El truco de las 74 vidas



Inicia un juego con 2 jugadores.

Juega el mini juego de **Mario VS Luigi** 12 veces, hasta que llegues al Bonus Stage de las cajas sorpresa (Foto 1). Enseguida haz que **Mario** suba un nivel y **Luigi** quede abajo a la distancia que muestra la Foto 1. Haz que Mario pateé la caja, y cuando vaya cayendo donde está Luigi pon **PAUSA**.





Si lo hiciste bien la caja desaparecerá, y en la parte inferior derecha aparecerá la figura de una flama (Foto 2). Terminen el mini juego. Ahora cuando regresen al mapa **Luigi** tendrá una figura extraña en su contador de tarjetas (Foto 3). **Luigi** debe juntar una tarjeta más de estrella, mientras que **Mario** también debe pasar un nivel y conseguir otra tarjeta de estrella.

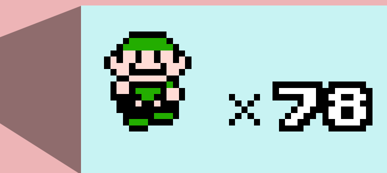




Una vez que en el marcador de tarjetas **Luigi** muestre el símbolo extraño + una estrella (Foto 3), y el de **Mario** muestre una estrella, deben jugar una vez más el mini juego.

Finalmente, en el mini-juego **Luigi** debe robar la estrella de Mario (Foto 4) para tener, tentativamente, 3 cartas: 2 estrellas + la flama.





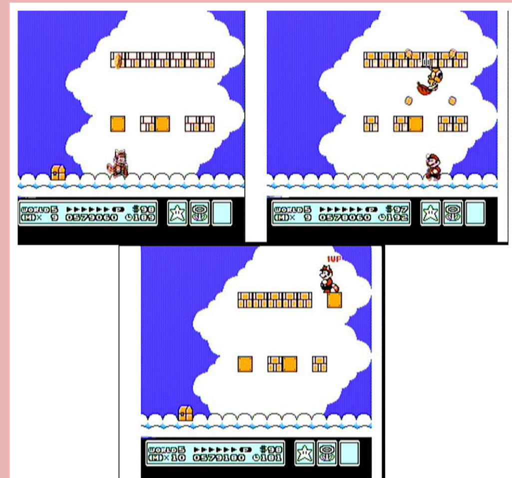
Y así, una vez que regresen al mapa luego del mini juego donde **Luigi** venció a **Mario** y robó su tarjeta de **estrella**, el contador de vidas de **Luigi** mostrará **78 vidas** en lugar de las **4** que tenía previo al mini juego.

SUPER MARIO BROS 3

Premios Extra



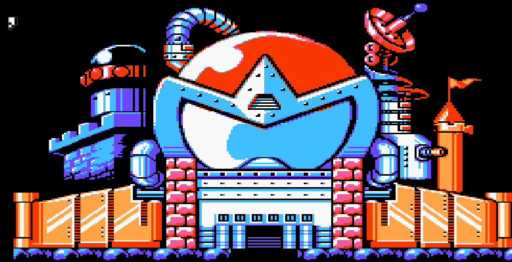
En el mundo 5, estando en el mapa, esquiva el **hammer bros** hasta que avance a la posición que ves en la foto. Ahora enfréntalo, y al derrotarlo y comenzar a destruir los bloques verás que hay oculta una vida y una hoja de mapache, junto al premio que te dan del cofre. Gracias Arturo Macías por este descubrimiento.



Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... y mas, concebido en:

EL LABORATORIO

ASSIMILATE



Nombre: Assimilate
Categoría: Homebrew
Sistema: NES
Fecha de abducción: 17 de marzo del 2012
Hecho por: Nessylum
Web: http://nessylum.wordpress.com/

Assimilate es un *homebrew* que vio la luz allá en el 2012. Hoy en día se puede tanto descargar la ROM (desde la página web arriba citada), como adquirir en formato físico por la módica cantidad de 37.50 usd. Pero bien, no estoy aquí para hablar de cosas que conciernen a los humanos (como el dinero), sino para tratar de diseccionar este título que nos habla de abducciones y asimilaciones Alien.

En un negro, extenso, y aburrido sector de la Galaxia se encuentra un planeta habitado por simios parlantes. Su nombre es Tierra. Y es nuestro objetivo.

Nosotros (o tú, o yo, o ella, o él), un extraterrestre conocido como Ossan, somos despachados a ese primitivo planeta para asimilar sus formas de vida (combustible, qué más). Fácil y divertido, ¿no? Pero también sucede que en el vasto espacio existen los celos, pues mientras Ossan lleva a cabo su misión en la Tierra, su rival Kogyaru, está cruzando los tentáculos para que Ossan falle en su misión, y así él pueda encargarse de la asimilación del planeta de cuyo nombre no me acuerdo.



LA NASA ESTÁ CONTIGO EN LA BATALLA FINAL CONTRA BATALLA FINAL

La asimilación. Ok. ¿Cómo hablar de eso?... es que si pudiésemos explicarlo como un juego donde los invadidos y los invasores intercambian sanos fluidos, o disparos como si se tratara de un video juego, todo quedaría así de simple, pero aquí hay desde métodos inofensivos como el lavado de cerebro hasta la peligrosa transmisión del virus zombie.



LOS JAPONESES CUENTAN CON TECNOLOGÍA DE PUNTA (HORIZONTAL)

Bueno, en realidad no importa el método por el que se opte, porque el objetivo del juego es abducir, y dichos métodos sólo determinan el porcentaje que cubrirán de la misión, para que al llegar a un 100% se avance a otra fase.

He aquí el cuadro de porcentajes:

METODO DE ASIMILACION	PROGRESO
LAVADO DE CEREBRO	10%
EXUDADO ANAL	28%
PLAN 9	21%
VIRUS ZOMBIE	15 %

En la pantalla aparecen 3 tipos de items: a) EMP, que destruye todo en pantalla por algunos instantes, b) 2X, duplica la velocidad a la que se asimila al sujeto abducido, c) 3X, que triplica la velocidad de asimilación. Asimismo hay una regla/mapa que nos avisa a donde ir para asimilar al siguiente terrestre en turno (hay que ponerse sobre él y presionar un botón para chuparlo, antes de que una nave o misil nos toque y nos lo impida). Se debe cumplir el 100% de la asimilación por nivel antes de que se termine el tiempo, para así avanzar. Luego de ciertos niveles viene un jefe, y un bonus stage que consiste en secuestrar vacas.

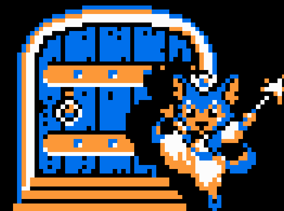
Entre los escenarios hay países archi-reconocidos como Japón, EEUU, Rusia (entre otros) con decorados afines, pero la verdadera batalla final tendrá lugar en el lado oscuro de la Luna. Los jefes tienen un buen diseño, pudiendo ver monstruos como Godzilla (marca registrada) o la versión mecánica-maquiavélica de Stalin, para al final ir en contra del bobalicón de Kogyaru que nos quiere poner la zancadilla.

En el juego se ha incluido un bonus secreto que (por obvias razones) sólo está disponible en el cartucho (a la venta desde su sitio web). Este bonus se llama "bonus de campamento" (el nombre deriva de un campamento que llevan a cabo algunos miembros del sitio Nintendo Age), y para acceder a él hay que cumplir ciertos objetivos.

Assimilate es un juego que te va a sacar una que dos risas, así como una que dos canas verdes. Con una temática ramplona dentro de los márgenes de la originalidad, es grandioso el empeño que los autores han puesto en él.



MECHA STALIN. EL CITADO GRAN ENEMIGO DE LOS SIMIOS PARLANTES



Memorias de Hideki Konno

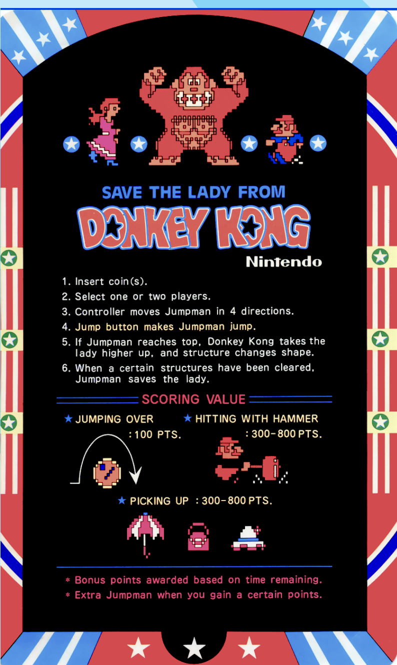
::: Productor de Mario Kart Wii y Nintendogs :::



NOTA: La presente anécdota fue presentada en la Revista Nintendo Power No. 260 para conmemorar el 25 aniversario de la consola NES, y he aquí lo que Hideki Konno tiene para contarnos.

IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

Donkey Kong fue el juego que me motivó a buscar trabajo en Nintendo (cuenta Hideki Konno).



En aquel entonces, Donkey Kong era un éxito en los salones Arcade, pero era costoso estar jugando en la arcadia, y aún así yo era de los que se aglomeraba en la maquinita para esperar su turno para jugar.

Cuando la consola casera **Famicom** (versión Japonesa de la consola **NES**) fue anunciada en la televisión fue junto al juego de **Donkey Kong**.

Al final del comercial decían que el precio de la consola era de **10,000** yenes.

Por mi parte, leí mal esta cantidad por lo que agregué un cero más, así que pensé que costaba **100,000** yenes.

Lo curioso es que aún si la consola costara **100,000** yenes, yo pensé seriamente en comprarla por ese precio: he gastado todo ese dinero en la maquina de **Donkey Kong**, que entonces sí vale la pena comprar la consola **Famicom**.

Así que fui a la tienda y descubrí que la consola valía en realidad sólo **10,000** yenes.

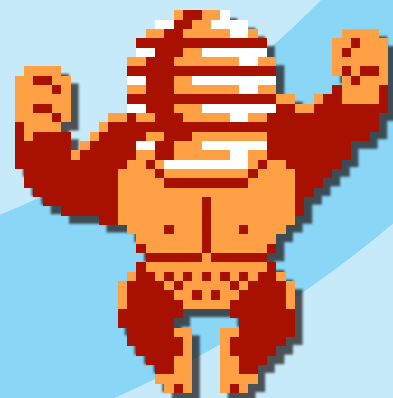


En ese momento pensé: ¡está de oferta, rebajada un 90%!".

Creo que me confundí de precio desde un inicio porque la calidad de **Donkey Kong** en **Famicom** era muy parecida a la de la Arcadia.

IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

No olvides que si tienes alguna anécdota para contar, puedes enviarla a tygrusonline@yahoo.com , quizás la próxima que veas publicada sea la tuya ;)



TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Batman Returns

BATMAN™ RETURNS

SALTO DE NIVEL

Introduce este password:

Y*31 21 3191 11

Ahora oprime ← o → en el control 2 para saltar niveles hacia adelante o hacia atrás, aunque sólo puedes llegar al nivel **4-2** con este truco.

PINGÜINO PARLANTE

Oprime **A** continuamente al final del juego cuando el pingüino ha termiado de hablar para que este siga hablando.

EL HOMBRE DE LOS GIROS

Cuando estén corriendo los créditos oprime y mantén el botón **START** para revelar en la pantalla al jefe que hace giros.

REPETIR EL FINAL

Cuando veas la pantalla de **copyrigyht**, oprime y mantén ← en el control **2**, ahora oprime simultáneamente **A** + **B** en el mismo control **2** para que se repita el final.

Adventure Island III





SELECCION DE NIVEL

Espera a que el nombre del juego se haya puesto en la pantalla de presentación, enseguida introduce esta secuencia:

↓ ↑ ← →, B, A, B, A

Espera a que las letras del título se hayan puesto completamente o no funcionará el truco.

Trojan

CONTINUACIÓN

Oprime ↑ + Start en la pantalla del título para continuar donde te quedaste.





50 :::::::: SUPER C ::::::::

¿Cómo se le hace para que el cañón lanza granadas que vemos en la foto sea casi indestructible cuando le disparas?... de hecho, lo único que puede destruirlo es ique tú lo toques y pierdas una vida!

R= Pégate al cañón y dispárale únicamente cuando lance los disparos al cielo (asegúrate que son visibles). Sigue así y verás que demora en destruirse, o se destruirá cuando avances y lo toques perdiendo una vida, no importando que los sonidos te indiquen que le están haciendo mucho daño al cañón.

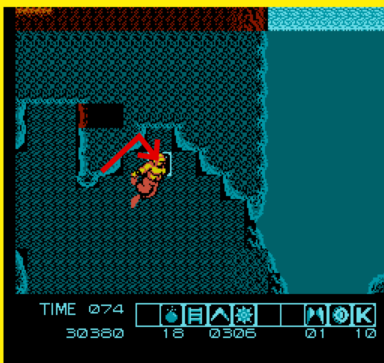
Este glitch se debe a que cuando el juego tiene en pantalla los múltiples objetos que dispara el cañón, parece no asignarle un valor a los disparos que tú haces, por lo tanto es como si no le estuvieras disparando al cañón, o de varios disparos hechos sólo contabilizara la mitad o uno solo.


FOTO 1


FOTO 2

49 ::::::::KARNOV ::::::::

¿Cómo se le hace para que Karnov NO pueda tomar la letra "K" que vemos en la foto?...



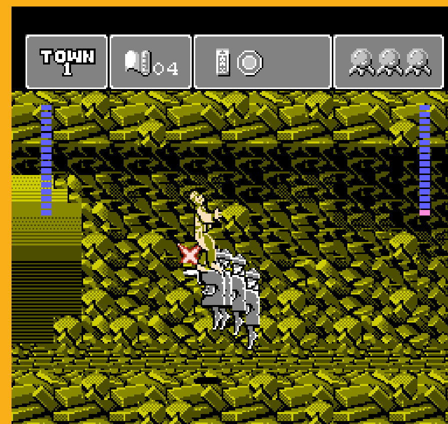
R= Sube por el hueco que se forma entre las 2 letras **K** y el techo, y cuando la pantalla comience a subir baja en diagonal-derecha como indica la flecha para tomar la letra K por su esquina superior izquierda. Si lo haces en el momento en que el scroll vuelve a bajar, la letra K no desaparecerá. Puede darse que otros tiles del escenario sean afectados, como ese recuadro rojo en la foto.

51 :::::::: PHANTOM FIGHTER ::::::::

¿Cómo se le hace para que Kenshi siga de pie luego de que le han bajado toda la energía?

Primero debes obtener la técnica **high jump** o **windmill jump** (la que te permite dar grandes saltos). Ahora espera a tener una raya de energía y que un **Kyonshie** te ataque, salta procurando ser golpeado en lo más alto posible de tu salto.

Si lo haces bien **Kenshi** caerá muerto en el aire, pero se reincorporará antes de tocar el suelo. Aunque vuelvas a la vida y te puedas mover, el juego recomenzará luego de unos instantes.







52 :::::::: Bugs Bunny —Birthday Blowout— ::::::::

¿Cómo se le hace para que Coyote Calamidad camine en el aire?...

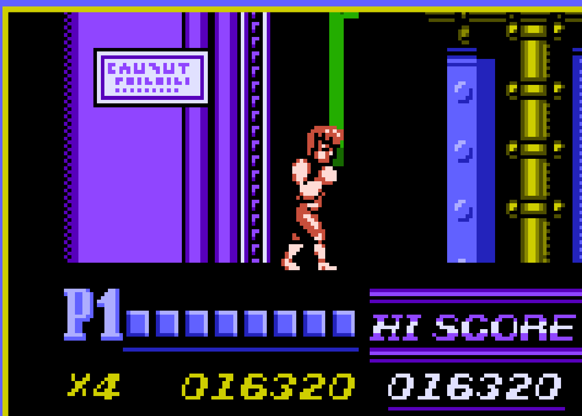
Pista: Esta misma foto te indica un par de lugares clave para este glitch.



53 ::::::::Double Dragon II ::::::::

¿Cómo se le hace para Billy o Jimmy queden trabados en el aire?...

Pista: Solo uno de los hermanos Lee puede quedarse en esa posición a la vez. Pero deben ir los dos acompañándose.

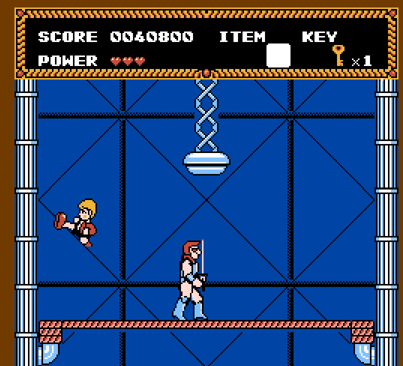


54 :::::::: Circus Caper ::::::::

En Circus Caper ¿cómo se le hace para dar patadas en el aire?

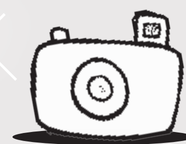
Pista: recuerda intentar todas las variantes de esta patada (hasta una patada en el aire, cosa que no se puede).

Este es un ejemplo de que en aquellos días, y quizás por las prisas, los programadores no tenían tiempo para probar el juego en su totalidad antes de ser lanzado, y glitches así se quedaban hasta la versión final que era puesta a la venta.



¡Suerte!

DeFotografia



MADE IN TECMO

1ra Parte

TECMO

*Las tomas que verás en esta ocasión forman parte de los cortes de escena que Tecmo, la compañía creadora de la saga **Ninja Gaiden**, incluyese en algunos de sus juegos. Diría que son significativas, pero si así fuera entonces las tendríamos por cientos, porque la mayoría de ellas pertenecen a escenas animadas: los famosos cinemas display de **TECMO**. Sin embargo, tampoco podíamos dejar pasar por alto algunas de ellas por ser todo un deleite.*

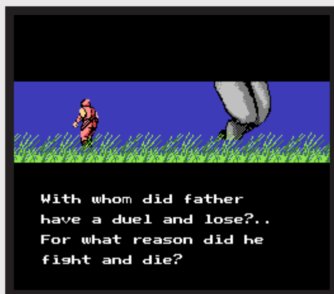
*Eso quiere decir que el gusto por esos interludios es uno de los aspectos que su servidor encuentra más ilustrativos y más significativos del sistema **NES** (cosa subjetiva desde luego), aunque no dudaría que muchos de entre ustedes también así lo vean, y es con ese deseo que ahora espero disfruten lo que tenemos hoy.*

*Como son varios los cinemas (¡las capturas!) que verás en relación a **TECMO**, he dividido esta sección en varias partes, correspondiendo esta primera a la saga **Ninja Gaiden**. Pero me dejaré ya de explicaciones, y sin más demora ¡que corra la foto!*

-Tygrus

NINJA GAIDEN

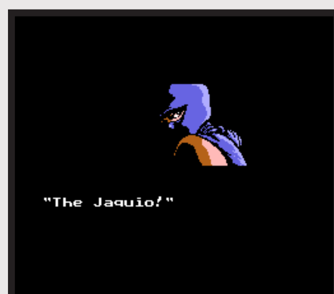
El misterio de la muerte del padre de Ryu



Hay cierta dificultad en los juegos de NES para presentar las perspectivas. Pero nada más simple que hacer ver, en tomas como esta, la lejanía y la cercanía con sólo un “chiquito y grande”.

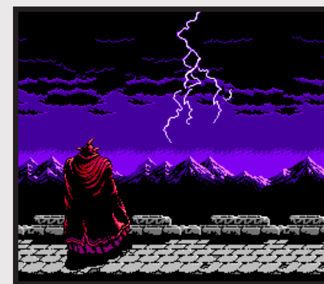
Algo interesante en los cinemas display de TECMO es cómo la parte argumental forma pieza clave para atraer la atención del video jugador.

Otra cosa es que, para ser juegos ochenteros, los programadores jugaban bastante bien con el foco que daba el wide screen.



NINJA GAIDEN 2
El Jaquio está de regreso

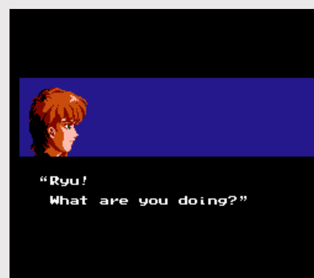
En la segunda entrega, tan pronto se esparce la noticia sobre la derrota del Jaquio, Ashtar pone manos a la obra para entrar en escena.

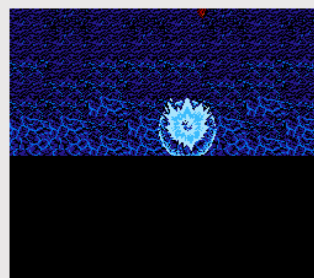


Esta toma con movimiento de izquierda a derecha, en la que un rayo cae mientras nos presenta de espalda al enemigo de Ryu, es otra más de esas cosas que se quedan grabadas con el mismo ardor que las escenas al final de un juego.

Y pensar que esto es sólo el inicio.

NINJA GAIDEN 3
La trágica muerte de Irene Lew





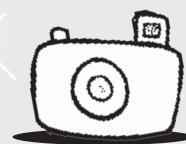


Si muchos creíamos que las cosas no podían empeorar (o ponerse mejor, desde el punto de vista de video jugador), a los misteriosos hechos del pasado habríamos de sumar uno de gran realce: la muerte de Irene Lew a manos de Ryu Hayabusa.

Para beneplácito de muchos (aunque para algunos la tercera parte no ofrezca la robustez de las dos entregas previas) Ninja Gaiden fue una trilogía digna de recordarse, una saga en la que inclusive cada capítulo sostiene por sí solo grandes capturas, historia, acción, y por supuesto entretenimiento y diversión.

Las obras de TECMO no paran ahí. Es como si para ellos el hacer cinemas display fuera no sólo su firma y testimonio de existencia en la consola, sino también una convicción de que si había un hilo negro a descubrir dentro de la diversión electrónica sería el de secundar nuestros sueños plasmados en la ficción, aquellos donde se podía interactuar de un modo animado con los personajes de la obra.

De Fotografia



MADE IN TECMO

1ra Parte

Nada mejor para la publicidad de Ninja Gaiden 2 que una de las tomas al rojo vivo de la acción y la aventura que puedes esperar en este título

Continuará...

Natural Born Heroes



Punch-Out !!

Vence a King Hippo

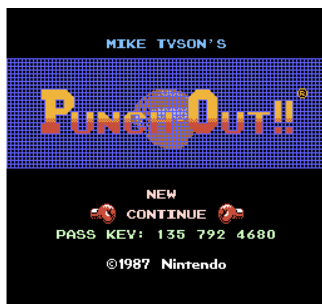
¿Tu futuro está puesto en una carrera como pugilista?... ponte bien los guantes y las pilas porque aquí llega otro peculiar boxeador del juego **Mike Tyson's Punch Out** para impedírtelo: la moldeada figura de King Hippo.

Este no es el oponente más difícil del juego (al menos hay 4 más duros que él), pero para calentar está excelente, y ¡no se crea que es tan sencillo después de todo!, pero mejor vamos entrándole al ring para checar los detalles de su técnica.



Tygrus

EL REY HIPOPÓTAMO



OPRIME A, B, Y SELECT AL MOMENTO DE INTRODUCIR ESTE PASSWORD



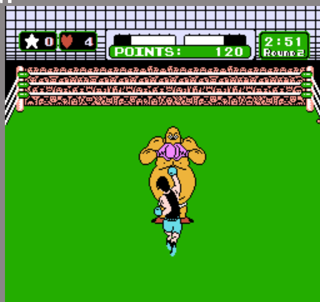
HASTA EL DOC SE HA QUEDADO CON LA BOCA ABIERTA

A diferencia del resto de los boxeadores, King Hippo es el único boxeador al que deberás noquear, o de otro modo el réferi le dará la victoria si acaso se terminan los rounds (aunque no hayas recibido golpes). La ventaja es que sólo bastará con una vez que lo mandes a la lona para ganar.

En el juego te las verás 2 veces contra él, la técnica para vencerlo que doy es para la segunda vez (la más difícil), por lo tanto también te sirve para la primera vez. Empecemos con el password: 135-792-4680, pero al momento de que hayas escrito el "0" oprime al mismo tiempo A, B, y SELECT para que funcione.

¡ESQUIVA EL DOBLE JAB Y SU SUPER JAB!

El golpe más peligroso de King Hippo es un super jab que hace al abrir la boca, tirándolo con gran fuerza, pues resta 3 corazones. Lo peor es que con un par de ellos mandará a Mac a la lona. Sin embargo, tiene una técnica no tan obvia (y más peligrosa) que suele sacar de balance: "el doble jab", pues si conecta un segundo jab hace que por reflejo quieras esquivar un tercer (inexistente) jab, para recibirte, si estás desprevenido (cuando regresas de esquivar el inexistente tercer jab), con el super jab. El truco es no entrar en desesperación y esquivar sus golpes hasta que lo veas dar pequeños brinquitos, entonces prepárate porque abrirá la boca y levantará la mano, en ese momento golpea su cara/boca una vez para que quede azonzado y enseguida golpéalo lo más que puedas en el estómago hasta que se recupere. Repite la técnica.

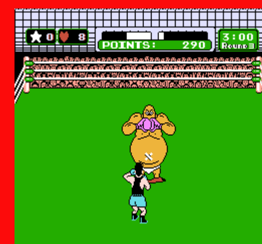




Esquiva todo. Cuando alce la mano y abra la boca dale SÓLO un golpe a la cara, enseguida dale al estómago lo más que puedas.

BOXEO A CALZÓN QUITADO







Si acaso llegas a tirar un golpe cuando él no te está atacando, y por tanto él se lo cubre y te ataca en revancha, esquiva lo más pronto posible. Igual pasa cuando luego de dejarlo azonzado lo estás golpeando al estómago y se recupera cubriéndose de tu golpe, sólo esquiva y recuerda: que no te atemorice su redonda mandíbula.

Con una vez que lo tires será suficiente para que lo noquees.

Reportaje Especial





LOS SONIDOS DEL SILENCIO



:::: Primera Parte ::::

Introducción



l sentido del oído.

Cuántas veces no nos hemos deleitado con un video juego por lo que nos ofrece en el apartado gráfico, o mejor aún por el modo ingenioso en que se le puede jugar. Pero existe también la grandeza que es menos evidente que se esconde y se experimenta a través de la música, de los sonidos, la mezcla y la sumatoria de lo que cae en el recipiente del oído.

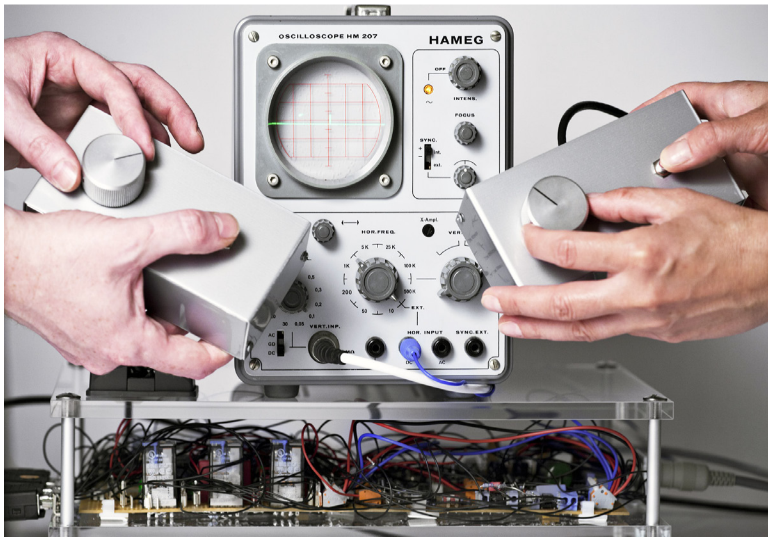
Este Reportaje es pues un primer recorrido por el apartado sonoro de la consola **NES**, por aquellos sonidos de la consola que engalanaron su existencia, desde las melodías que se nos pegan a la mente, hasta los ruiditos característicos que al instante nos transportan a un momento de nuestro idílico pasado (como cuando perdíamos una vida o conquistábamos un nivel).

Ponle play, y vamos a jugar escuchando, en este especial sobre música y sonido. Que lo disfrutes.

Vicioman

Sonidos del ayer

UN POCO DE HISTORIA NO CAE MAL



Todavía hay debate sobre cuál fue el primer videojuego que existió, algunos toman a **Pong**, esa legendaria Arcade Beta que Nolan Bushnell puso a manera de prueba en el Andy Capp's Tavern en 1972, como el primer juego en video hecho y derecho que existió.

Otros dicen que fue Ralph Baer y su prototipo "Brown Box" de 1968 el padre de todo pero, otros van todavía mas atrás y ven a **Space War** (1962) como el primer juego con pantalla y controladores (juego que es parodiado en una Arcade que puedes manejar en **Beavis and Butt-Head** de **SNES**, muy divertido por cierto).


SPACE WAR

Sin tardar, algunos más defienden el hecho que **Tennis For Two** de 1958 fue el iniciador de todo, y si seguimos así todavía hay registros de videojuegos de más atrás, como uno famoso de nombre **OXO**, o **"Tic Tac Toe",** o el juego de **"el gato"** (como lo conocemos en México) de 1952, y mas viejo aún un juego que usaba un tubo de rayos catódicos (o algo así) de 1947.

Pero no quiero entrar en polémica sobre si son juegos de video o sólo juegos electrónicos, lo que si cabe destacar es que todos estos "principios de entretenimiento eléctrico" tenían algo en común (salvo **Pong**): ninguno tenía sonido.

Si nos remontamos ahora a la época en la que **Pong** salió a la luz y empezó a dar auge al juego en video (y lo convirtió en lo que es al día de hoy, una gran industria) veríamos que la única forma de reproducir música y sonido de alta calidad era a través de los aún usados discos de vinilo o acetato y los ya extintos (al menos del lado mío) cassettes de cinta magnética (aditamentos que apenas se empezaban a usar para grabar música y que tuvieron su mayor impulso en los 80s con la llegada del *Walk Man*), y tener sonido de esa calidad en una Arcade de esa época era algo imposible.

Y a pesar de que a mediados de los 70s (y gracias a la llegada del microprocesador) ya había juegos



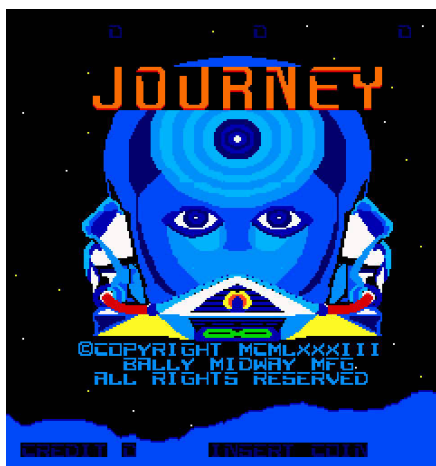
Muestreos



SAMPLES

Un sample o muestreo es, como su nombre lo dice: tomar una muestra de sonido real y convertirlo a lenguaje digital para ser usado durante el juego. En otras palabras es digitalizar o capturar los sonidos reales y almacenarlos en la memoria, lo que es cosa muy normal (y hasta imperceptible) hoy en día pero todo un adelanto en su tiempo. Asteroids, Space Invaders, Q-Bert son algunos de los títulos que incluían sonidos "sampleados".

con sonido muestreado que daban un gran avance en cuanto al sonido de un juego, en general, los sonidos muestreados eran sonidos cortos y de baja calidad (debido en gran parte a que el primer microprocesador de datos incorporado a una Arcade -el Intel 8080 de 8bits- no podía generar gran resolución de sonido, y porque dicho sonido digital ocupaba mucha más memoria física), en algunos casos apenas se podía distinguir si eran sonidos generados por programación o eran muestreos realmente, así que en esas épocas la única manera de oír sonido de muy buena calidad en una Arcade era que tuvieras la loca idea de meterle un reproductor de discos o cintas al interior de la máquina, cosa que si pasó 10 años después de **Pong,** con el juego **Journey** de Midway (1982).



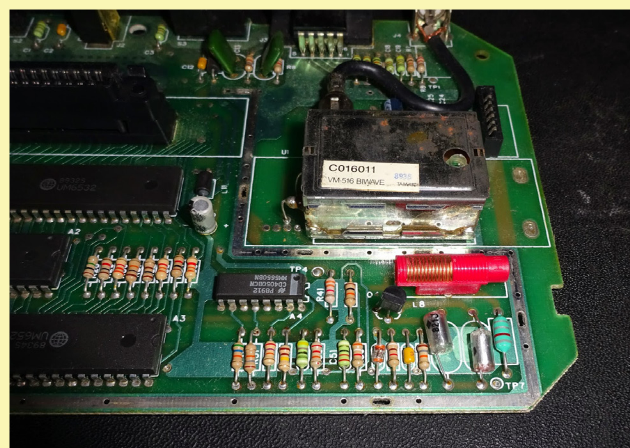
En dicho juego (**Journey**), si lograbas pasar todas las escenas,

SONIDO CÍCLICO/SECUENCIADO

Es lo que la partitura a un músico, es decir, sonido programado de tal forma que indica dónde poner este sonido, sonidos, nota o notas a tal frecuencia, repitiéndose tanto tiempo, por intervalos o en escala de mayor a menor, o indica también tocar una nota a tal frecuencia por tanto tiempo, cambiar esta otra a menor frecuencia, tocarla menos tiempo, repetir todo, etcétera, etcétera. La **frecuencia** se refiere al tipo de nota que se está emitiendo, una frecuencia alta = nota aguda, frecuencia baja = nota grave.

SONIDO ESTÉREO

Le llamamos así cuando un aparato electrónico puede separar sonido por medio de dos salidas de audio a dos bocinas diferentes y de manera individual, o sea que puedes estar oyendo la voz del cantante en una bocina y en la otra la instrumentación, sin que se mezclen los sonidos en la misma bocina (como hasta le fecha se sigue usando en aparatos de sonido tales como equipos modulares o hasta celulares). Un sonido monoaural o monofásico, al contar con sólo una salida de audio, aunque tuviera dos bocinas en las dos se escucharía exactamente lo mismo.



"Separate Ways"



un toca cintas en la máquina te recompensaba poniendo un fragmento de la canción "*Separate Ways*" del por cierto popular grupo de rock en esos tiempos **Journey**, en el que estaba inspirada la Arcade (canción que les puede sonar familiar si vieron la película ***Tron Legacy*** de 2010, en la parte en la que Sam Flynn enciende la electricidad del local de Arcades de su padre).

Lo malo de estos reproductores es que, al tener componentes que tienden al desgaste, con el tiempo y a la larga dejaban de funcionar. En la



actualidad es rara la Arcade de **Journey** a la que le sirva el toca cintas.

Así pues, el sonido en las primeras máquinas Arcade se limitaba a esos pitidos y sonidos primitivos que no eran más que programación transformada en impulsos eléctricos para reproducirse por el altavoz, y la mayoría de ellos eran para representar rebotes en juegos como **Pong**, **Rebound** o **Quadrapong**; sonidos de motor como en **Grand Trak**; sonidos espaciales como en **Space Race** o de disparos y explosiones como en **Tank**, y tales sonidos, al ser salida de un bit, sólo podían

SPACE INVADERS



Space Invaders (1978) fue el primer video juego en intentar incorporar una música de fondo mientras jugabas, con cuatro notas de bajo diatónicas repetidas en un bucle. La velocidad que el juego imprimía a esas notas dejaba saber si los enemigos apenas venían descendiendo o la situación era crítica y había que darse prisa a eliminarlos.



PRUEBAS DE SONIDO (SOUND TEST)

La fe en los sonidos y melodías que dieron protagonismo a la consola fue tan grande que en varios juegos hay maneras ocultas de acceder a un menú de melodías, lo que es mejor conocido como el **SOUND TEST**.

Como ocurrió con los trucos de control, es más probable que estos menús secretos fueran puestos por los programadores a modo de atajo para así probar las melodías y/o sonidos de sus juegos.

Aunque para muchos de nosotros estos menús no tenían trascendencia en aquel entonces, hoy en día alcanzamos a comprender el tesoro invaluable que nos legaron los programadores al poder acceder estas pantallas de melodías, y escucharlas una y otra vez sin cesar.

La era del Microprocesador

reproducirse uno a la vez pero con ciertos trucos de programación se daba la impresión de tener dos sonidos a la vez, como en el juego **Death Race** (que trataba de atropellar zombis) donde tenías el ruido del motor, pero si atropellabas un zombi se oía un sonido agudo parecido a un grito, dejándose de oír el ruido del motor hasta que el sonido agudo cesaba.

Con la llegada del microprocesador a las recreativas, con el juego **Gun Fight** de 1975 (Intel ya había inventado el primer microprocesador comercial de la historia en 1971 -el Intel 4004 de 4-bit- pero debido a sus entonces altos costes no podía ser utilizado en Arcades) las cosas empezaban a evolucionar, ya que en dicho juego si acertabas (o te acertaban) un disparo se oía esa típica musiquita chistosa de funeral (aparte de que, como comente líneas arriba, ya las maquinas podían reproducir muestras o samples de sonidos reales incluso fueran estas pequeñas fracciones de música), así que por primera vez estábamos oyendo sonido secuenciado en un juego.



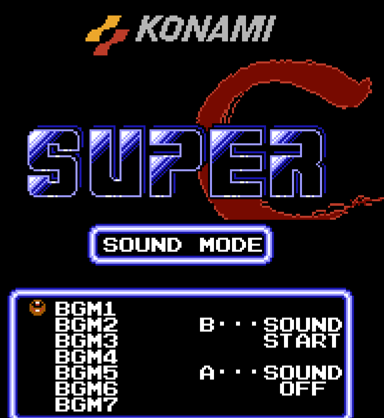
Con los juegos previos a **Gun Fight** sucedía que el programador del sonido tenía que ser un ingeniero en circuiterías TTL (Transisotor-Transistor-Logic o lógica transistor a transistor), lo que era un problema si se quería cambiar algo al juego, ya que habría que hacerlo por medio de soldar y desoldar partes electrónicas y eso solo podía hacerlo el Ingeniero que lo había diseñado o que al menos sabía de eso, pero con la llegada del microprocesador la figura del Ingeniero fue cambiada por la del Programador, y lo que antes representaba un cambio en el programa por medio de la manipulación de circuitería ahora sólo era modificar unas cuantas líneas de código y echar a correr otra vez el programa en el Microprocesador, abriendo todo un mundo de posibilidades y facilitando el trabajo enormemente.

Sin embargo, quiero mencionar que a pesar de todos esos enormes avances en cuanto a sonido los juegos aún no eran capaces de tener música durante el juego. Todavía a finales de los 70s y principios de los 80s juegos como **Galaxian** (1979), el legendario **Pacman** de 1980 (que se puede considerar el 3er bombazo después de **Space Invaders** de 1978) y **Galaga** de 1981, aunque tenían pequeñas melodías estas sólo se oían al comienzo

SUPER C SOUND TEST

Para que tengas acceso al sound test de Super C, oprime abajo + A y B, ahora oprime Start y esta ventana se abrirá.

Con esto no sólo tendrás acceso a las melodías del juego, sino también a los sonidos del mismo. ¿Qué tal el sonido "ROLL"?



Atari entra en acción

o final de una fase, pero no durante el juego. Lo curioso es que una consola que salió 3 años antes que Pacman sí fue capaz de lograrlo.

UNA ESTELA QUE DEJO HUELLA

Allá por el año 1975, la recién fundada compañía **Atari** tenía un grupo interno trabajando en un proyecto llamado "**Stella**", que se convirtió en su primera consola de videojuegos y la tercera que existiera a la que se le podían cambiar los cartuchos. La primera había sido la **Magnavox Odyssey** de 1972 (antes conocida como la **Brown Box**), la cual no tenía exactamente cartuchos más bien algo llamado "circuitos de configuración". La segunda consola fue la **Fairchild Channel F** de 1976, la cual sí tenía cartuchos con memoria ROM. Sin



embargo, ninguna de estas dos consolas se pudo comparar con el enorme y descomunal éxito que tuvo la llamada **Atari VCS** de 1977 (**Atari 2600** para los amigos).

Entrando con los datos técnicos, esta consola aparte de su procesador principal tenía 2 circuitos integrados más (inicialmente tenia 3 circuitos pero le fue eliminado uno en posteriores versiones), uno que era el encargado de suministrar memoria de entrada/salida y el otro encargado de las gráficas y el audio, proporcionando a la consola dos canales o vías de sonido en monofásico, entiéndase por dos canales no a que fuera estereofónico si no que podía reproducir dos sonidos al mismo tiempo, ya sea que por ambos se oyeran efectos de sonido o que en un canal

PIANOCOM

En Japón existe una cultura más abierta hacia la música ligada a los video juegos.

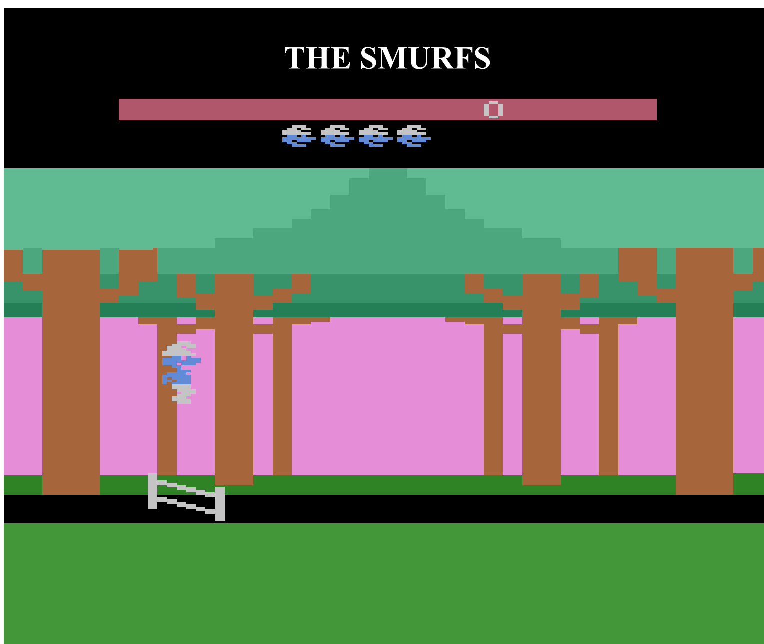
SHNABUBULAS, o **Piano korg**, que se valían de los sintetizadores de los canales de audio de la consola, dan muestra que los Nipones también disfrutaban haciendo música desde las consolas caseras de video juegos.





reprodujera música y en el otro los efectos de sonido como disparos, explosiones, etcétera, o viceversa, y los dos sonidos generados por la misma salida de audio, poniendo como ejemplo el juego que alucinó a medio mundo: **Moon Patrol**.

A pesar de que la inmensa mayoría de los juegos de **Atari 2600** tenían efectos de sonido, los pocos juegos con música (al igual que las primeras Arcades con melodías) sólo la tenían en ciertas etapas, es por eso que los juegos que llegaban a tener música eran de cierta forma los que más se disfrutaban (aunque no necesariamente en esos tiempos).



Algunas de esa melodías eran de dominio público, como la que se escuchaba en el juego **The Smurfs,** cuyo origen venía desde la serie animada de televisión y era fácil identificarla si conocías esos personajes azules. Al igual, el juego de **Gyruss** tenia un fragmento de la melodía clásica ***Toccata and Fugue*** de Sebastian Bach, y el juego de **Snoopy and the Red Baron** tenía un par de melodías conocidas, pero particularmente las melodías que más dejaron huella fueron las compuestas por el programador, las que eran de carácter original, ya que el juego era el único que las reproducía.

Es desde este tiempo que la música de los juegos de video ya estaba teniendo su propia identidad que hasta una empresa llamada **Yen** saco un disco de vinilo con la música de los juegos más famosos de Arcade de esos tiempos (todo un objeto de colección si se cuenta con él).



Cabe aclarar que aunque el **Atari VCS** no tenía un chip de sonido de alta fidelidad (y muy lejos estaba de eso), y es más, su sonido era tan parecido al de las primeras Arcades sonorizadas (antes de la llegada del microprocesador), nos regaló multitud de sonidos únicos, y sobre todo música que aún vive en la mente de muchos que la llegamos a conocer, basta recordar esa melodía tan pegajosa de **Moon Patrol** que a la mejor hasta están tarareando ahora, o la musiquita que se oía cuando iniciabas o perdías una vida en **Pacman** o **Ms Pacman**.



Ecos del ayer

Qué decir de la música del inicio del juego **Spider Man**, los sonidos tan geniales que emitía el juego **Megamania** (la musiquita de uno de mis *ViZioS* favoritos), **Mario Bros** y todo el ruidero que lo acompañaba, cuando caminabas, golpeabas por abajo, tumbabas a los enemigos, perdías una vida etc., y claro sin olvidar a otro de los iconos de esta consola, el **Jungle Hunt** y su desesperante sonido de cuando se te estaba acabando el oxigeno en la segunda escena y ese rebote de las piedras de la tercera escena que hasta te hacía agachar la cabeza ja ja ja, y ni hablar de uno de los juegos más exitosos de esta consola que llegó de la mano de ***Activision***, que no puede ser otro que el **Pitfall** y toda es sonorización que lo acompañaba, cuando saltabas, el colgarse de las lianas, cuando perdías.



YEN JAPAN OBI

Con títulos como Galaga, Pacman, Dig Dug, y otros en boga, la venta de música de esos entonces (circa 1984) no se hizo esperar. Al menos en Japón, donde la compañía YEN JAPAN OBI comercializó algunas de las melodías de los video juegos de **NAMCO** bajo el signo de Haruomi Hosono (famoso músico Japonés), en formato de vinil.

Para 1987, 2 discos más auspiciados por **NAMCO** vinieron a engrosar las filas de los chiptunes electrónicos y de sintetizador llevados a la venta, que ahora perviven en el recuerdo.







Y así tantos y tantos juegos y sonidos que emitía ese primitiva consola pero que en su tiempo adorábamos y disfrutamos como niños que éramos, a tal grado que nos identificamos completamente con ella, que hasta el hecho de oír juguetes electrónicos con sonido parecido nos hacia decir "mira, se escucha como Atari".

Pero el futuro nos tenía una sorpresa que difícilmente olvidaríamos y que a muchos nos marcó de por vida...

Continuará...





Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...

¡HÁBLALE A LA MANO!

Saludos Mano. ¿Hasta cuando existirá MagazinNES? (disculpa que sea tan directo)

Es más fácil que tú nos digas hasta cuando tú nos leerás... momento amiguito de la generación CN, curiosamente sé la respuesta: MagazinNES existirá hasta el año 2XXX.

Después de eso habremos de repensar la idea para que siga existiendo así sea únicamente desde los confines de la novena dimensión. Así que, resumiendo, MagazinNES existirá por siempre, siempre y cuando eches a andar los mecanismos de la máquina del tiempo que llevas en tu cabecita.

Hola Mano. ¿Cómo se llama un juego Japonés que venía en mi clónica y que era de un sujeto narizón tipo cavernícola que debe juntar piezas de un rompecabezas de un ave, que se ven al final de cada nivel?...



Conocido sencillamente como Hino Tori, este es uno más de esos juegos japoneses que misteriosamente no llegaron al resto del mundo.

Sin temor al error, el juego es Hino Tori Hououhen: Gaou no Bouken. En breve haremos una revisión de este juego, estate atento.

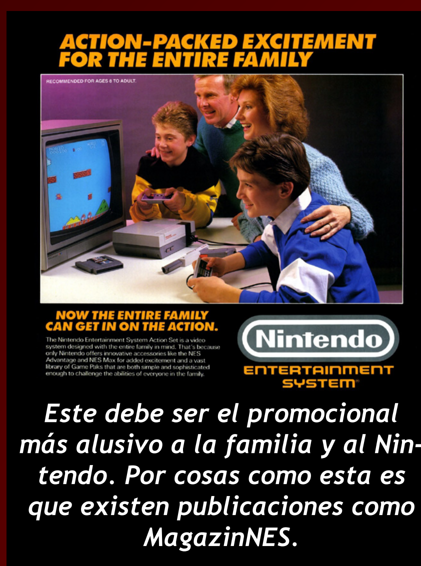
Saludos Mano de MagazinNES Tygrus. ¿Me puedes decir qué es MagazinNES?...

Tu pregunta la he puesto de modo simple (en modalidad existencialista, porque todas las que hacías podríamos resumirla a esta sola).

MagazinNES es una revista de video juegos de bajo perfil, underground, o llámese como sea (esto de poner nombres le gusta mucho a algunos). El punto clave es que es gratis (¡gratis!, ¡gratis!).

Como algunos suponen, el que algo sea gratis y "amateur" hace creer que este proyecto (nótese que "proyecto" no es sinónimo de "prototipo") es cosa ambigua (por supuesto: no es así).

Por otro lado, si debe haber un objetivo comercial, no es algo que yo haya pensado en el corto, mediano, largo plazo. La fama tampoco es parte de ello, ni mucho menos el hecho de que por hablar de un sistema existente se crea que no hay nada nuevo por hacer en relación al resto.



Este debe ser el promocional más alusivo a la familia y al Nintendo. Por cosas como esta es que existen publicaciones como MagazinNES.

Hay páginas que hablan de la libertad humana, de las computadoras, de los video juegos, y de algún modo u otro cobran o van raudos y veloces en pos de una vanguardia noticiosa.

MagazinNES habla de los juegos de NES, y no pretende lucrar (al menos no por ahora), porque como se hizo notar desde el primer número, no hay un precio a la confianza, al hecho de compartir experiencias y engrandecer el acervo de todo aquello que vivimos (en pasado y en presente): dime tú el precio que das a ello.

Pero Mano, si eres bueno en algo entonces no lo haces gratis, quizás tratas de decir que no eres bueno...

Eso mismo decía el Guasón, y mira cómo terminó destruyendo un hospital, quemando dinero, y demás "por amor al arte" y "por no hacerlo gratis". La fina brecha entre mezquindad y derecho auténtico por ofrecer algo es demasiado fina, pero cada quien, y eso es algo que se debe respetar en todas direcciones.



Entonces, para que ya me digas ¿acaso MagazinNES busca interés económico de algún otro modo?

Por supuesto: todos los números de MagazinNES están repletos de contenidos subliminales para hipnotizarte y que nos des todo tu dinero.

Temas de Interés presenta...

Figuras de Acción

1a. Parte







Dicen que a los enamorados se les llega por el estómago, pero a los jugadores de **NES** seguramente se nos llega por la nostalgia. Y el coleccionismo (así sean infantiles figuras de acción), porque no podemos negar que la mayoría de los que practicamos este pasatiempo tenemos un lado coleccionista, y es por eso que el día de hoy quise hablar de esa afición, en particular de las figuras de acción de la marca **NECA Toys**.

NECA TOYS Y EL ESPIRITU COLECCIONISTA

NECA es una compañía que basa su filosofía en el entretenimiento. Los juguetes son en este caso de lo que hoy hablaremos.

Esta compañía es famosa porque ha obtenido licencias de películas clásicas como contemporaneas de ficción como **Pacific Rim**, **Robocop**, **The Hunger Games**, **Terminator**, y otras más.

Concerniente a las figuras de acción, estas no presentan el grado de realismo que hemos visto en (por ejemplo) las de la marca **McFarlane Toys**, pues lo que se ha buscado destacar en primer plano es la reminiscencia a tales películas con otro tipo de detalles (como los empaques, por ejemplo).

Otro punto a destacar es que a diferencia de estatuas o bustos ya existentes con alusión a personajes de **NES**, estas figuras de acción cuentan con diversos puntos de articulación, accesorios, y como dije antes vienen en colores y diseños semejantes a los de los juegos de **NES** (pixeles por ejemplo en algunos casos).

Lo que más llama la atención de entre toda la propuesta es el empaque: una caja con el arte original de las cajas de **NES** correspondientes, incluso en las esquinas con decorados de raspaduras como si se fuera un viejo coleccionista de estos juegos que hasta las cajas se guardan por muy gastadas que estén.

Debo ser justo y decir que dentro de los comentarios de aquellos que han comprando estos juguetes figuran algunas quejas en relación a la fragilidad de algunas figuras, mientras que otros argumentan que si bien son frágiles se sienten contentos de tener estos muñecos que les recuerdan su infancia con cada uno de los respectivos juegos.

El empaque además cuenta con un sello de **NECA** a imagen y semejanza del sello de calidad que **Nintendo** ponía a sus cajas.

A la fecha han salido 11 figuras de acción, y una más saldrá para el 2017 (la de Simon Belmont de **Castlevania**). Una de ellas estuvo por más de un año pendiente de obtenérsele los derechos de autor (la de Rocky Balboa del juego del mismo nombre para Master System), pero ahora se le ha agregado y han decidido que forme parte de esta línea que hasta entonces sólo había tenido juegos exclusivos de **NES**.

Guiado por mi empeño, he aquí pues el listado de las 12 figuras que han salido hasta ahora y que seguramente se volverán con el tiempo en objetos preciados y hasta de colección: ¿es el **Batman** o quizás **Jason** tu favorita?...

VERSIONES DE NES

Si vas a comprar alguna de estas figuras, cerciórate que la que estés comprando sea la correspondiente a NES, pues personajes como Jason tienen varias versiones y hasta empaques. Pregunta si es necesario.



LISTADO DE FIGURAS DE ACCIÓN
Marzo 2017



1. Jason Vorhees
Julio 2013



2. Freddy Krueger
7 Agosto 2013



3. Robocop
23 Octubre 2013



4. Predator
29 Enero 2014



5. Batman
22 Julio 2014



6. Rambo
2 Octubre 2014



7. Alien 3
29 Enero 2015



8. Gremlins 2
6 Marzo 2015



9. Gozdilla
13 Marzo 2015



10. CONTRA
3 Diciembre 2015



11. Terminator
6 Enero 2016

SIMON BELMONT

Aunque fue anunciada en la Toy Fair 2016 para finales de 2016, todavía no está a la venta esta figura de Simon Belmont. Se dice que incluirá además un vampiro y una pequeña gárgola.



Tygrus



TOP 10

:::: NIVELES HOSTILES ::::

En muchos casos catalogamos a los video juegos como difíciles, aunque en realidad no lo son tanto, si no fuera por uno o varios niveles que son la coladera: niveles hostiles.

En esta ocasión el TOP está conformado por algunos de esos niveles que seguro te han puesto a hacer chile, y por los que hasta dejaste de hacer la tarea de la escuela hasta que pudieras pasarlos. ¡Vamos por ellos!

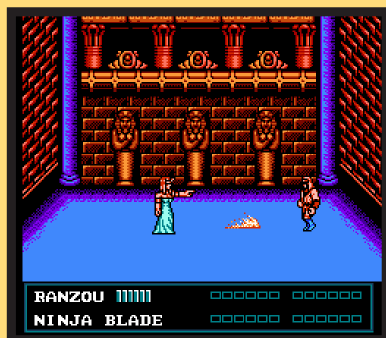
TYGRUS

10. Egipto

:::: Double Dragon 3 ::::

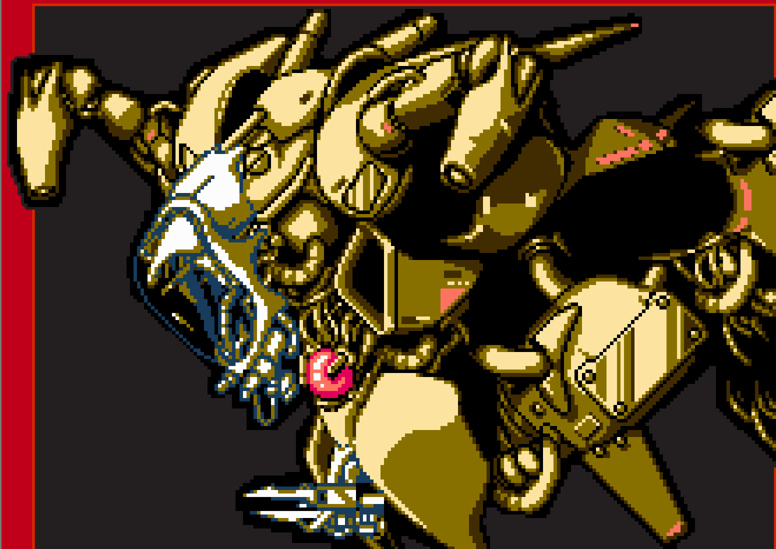
De los juegos de Double Dragon, la tercera parte es recordada como la más difícil, quizás porque sólo se tiene una vida por personaje y no hay forma de recuperar vidas.





Quizás este parecer no sería tal si no fuera por Egipto, donde nos encontramos el mayor número de problemas: una serie de precipicios apenas iniciar el nivel donde algunos peleadores (diestros para los saltos) nos presionan para pelear, luego al interior de la pirámide más trampas (junto al hecho de que el scroll avanza en automático), para seguir con una fila interminable de ninjas y gladiadores. Y si hemos llegado hasta aquí sin raspones, no hay de qué preocuparse: las momias y una emperatriz voladora con poderes telequinéticos, seguro te lo harán entretenido.

Todo sea por una colección de piedras.



9. Acto 7: The ancient Ship of Doom

:::: Ninja Gaiden III ::::

Los juegos de **Ninja Gaiden** tienen la clase de reputación “legendaria” a los que hay que admitirles por regla no sólo el mérito, sino también la atención, y aunque toda trilogía tiene al menos un nivel hostil, parece existir una especial antipatía por el nivel final en **Ninja Gaiden III**.

La física de la nave, el asedio de los enemigos (y sus ángulos de ataque imposibles al ninja), así como su jefe multi transformaciones, hacen de este nivel uno de los más retadores en las plataformas, pero también uno de los que deja un buen aprendizaje y gusto al ser superado.

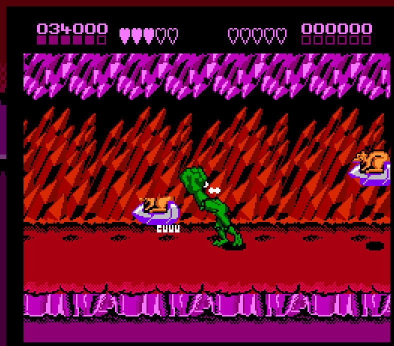
8. Volkmire's Inferno




:::: BATTLETOADS ::::

Si las motos del nivel 3 te resultan de sobra infernales, es porque no has saltado de la sartén al rojo vivo del fuego: el infierno de Volkmire (nivel 5).

Con ratas más locas, más bravas, y más diablas, luego tener que pisarse sobre troncos flaquitos flotando (como los globos del payaso asesino) entre abismos de lava para no caer, más esas alebrestadas barras de electricidad que hay que sortear a toda velocidad o a todo freno con ultra precisión milimétrica, hacen de este uno de los niveles más difíciles del reino animal.



Por supuesto: casi todos saltamos el infierno al tomar el warp en las cavernas árticas, que siempre es mejor llegar con la sangre fría a la reina negra, que con el calor del enojo por no pasar este nivel.

7. Nivel 8-4

:::: SUPER MARIO BROS ::::

A veces ni siquiera es necesario que todo el nivel sea difícil para tener un mal día: basta con un enemigo puesto en el lugar más estratégico del juego, del nivel, para que todo resulte hostil (hasta los simpáticos goombas).

En **SMB**, dentro del nivel 8-4 hay colocado un hammer bros antes de Bowser, una de esas cosas que hay que aprenderse bien cómo sortear, o de otro modo estaremos repitiendo el nivel una y otra vez. Si no supiste guardar el hongo de un nivel pasado, la suerte aquí tendrá que estar de tu lado: reza para que la princesa no esté en otro castillo.

6. La batalla de Hoth

:::: EMPIRE STRIKES BACK ::::



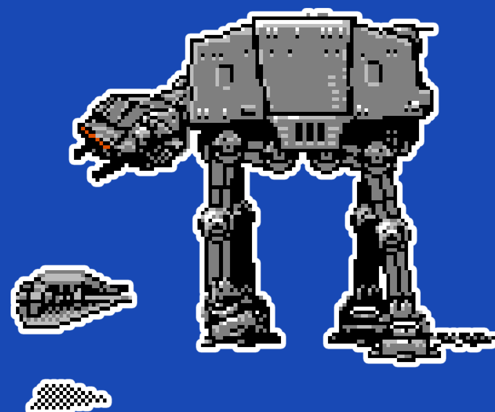





Cuando las tropas imperiales se ponen rebeldes, toca a los rebeldes ponerse... ¿imperiales?... El asunto es que hay que destruir un escuadrón de **AT AT walkers** antes de que lleguen al generador de poder de la base **Eco** para destruirlo, pilotando nuestro **T-47 Airspeeder**, que aunque podría ser de disparos ilimitados únicamente puede cargar 3 arpones-amarra patas de cosas grandes e inusuales, que (curiosamente) son lo más efectivo contra los **walkers**.

Como a alguien se le ocurrió que sería mala idea poner muchos garfios de estos, el resto del nivel resulta ser un canto a *cappella* en un concierto con ochenta mil almas presentes donde se fue la luz, al tener que eliminar los **AT AT walkers** a tiro limpio o, si lo queremos más al estilo Jedi, yendo a pata, que diga, pie en contra de los **Stormtroopers** para luego trepar por los pies, que diga, las patas de los **AT AT** e ir a sembrarles una granada.

A veces la mejor ofensiva es la mejor defensiva en contra de lo hostil.



5. Pelea VS Slime Dragon

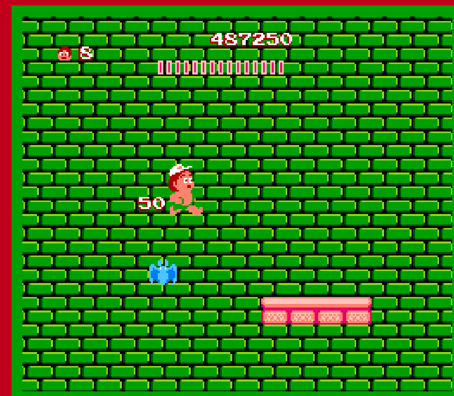
:::: Burai Fighter ::::

Nivel 7 como que suena a un nivel secreto. O a una fortaleza super poderosa. Y ciertamente eso es el nivel en **Burai Fighter**, con enemigos a raudales y un dragón imposible de vencer como cereza en el pastel.

Traté de que en este **TOP** no hubiera shooters, pero sentí en las entrañas que debía **advertir** sobre **Slime Dragon**, una de esas cosas casi imposibles en los video juegos de las que muy pocos salen con vida para contarlo.



5. Nivel 8-3
:::: Adventure Island ::::



Sí: encontraste la **abeja Hudson** al final del primer nivel, y creíste que porque ya tenías continues ilimitados el juego era pan comido. Hasta que llegaste al nivel **8-3**, el que separa a "los hombres de los niños".



Parece ser un nivel "papita" luego de todo lo acontecido (la hambruna en el nivel de los pilares grises, el pez vela en los cielos, los cerditos y la berenjena en la playa, y hasta las decenas de arañas del bosque a obscuras), si no fuera por esa sección previa al final donde cuelgan unas bases... y un malhadado **murciélago** que te sacará canas verdes encima de las otras canas verdes, porque parece no haber forma de esquivarlo por más que lo intentes.

El secreto para superar este nivel es que al momento de saltar hacia la base del murciélago debes... ¡mira ese exquisito fondo verde!, y ah sí, estaba en que ojalá que no veas llegar la mañana luego de haber pasado toda una larga noche tratando de deshacerte de ese murciélago, que probablemente quien programó el juego no creyó que poner un inofensivo murciélago como decorativo **justo ahí** haría el nivel tan... ¡entretenido!

4. Hudson River
:::: Teenage Mutant Ninja Turtles ::::

¿Cuál es la gracia de un video juego si no existe la dificultad en él?... parece que a nuestros amigos de **Konami** les resultó por tanto gracioso incluir este nivel de bombas en el juego de las Tortugas Ninja, donde hay que desarmar una serie de tales bombas dentro de un tiempo límite.

Sé que muchos dirán que este nivel no es tan difícil si memorizas la ruta, aunque si lo he incluido es porque quería dar testimonio de que, para muchos de nosotros, los niveles de agua son de lo peor que puede pasarnos en un video juego.

La proeza de este nivel ha trascendido hasta el propio **Mario Maker**, donde algunos fans han recreado el nivel para los talentos de Mario, y aún así sigue siendo difícil.



MENCIONES HONORIFICAS

:::: **CONTRA** ::::

Los niveles de **fondo** son un dolor de cabeza para jugadores poco experimentados. Quizás sea sólo el parpadeo, o no entender cómo funcionan los niveles así.

:::: **TETRIS** ::::

Nivel 9-5. Las piezas caen rápido, y el desbarajuste de piezas empalmadas de inicio demanda mover los dedos con agilidad desde el primer segundo de juego.

:::: **TOTAL RECALL** ::::

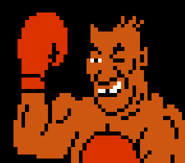
El nivel de los carritos (**Darn Sunday Drivers**) es de esos donde más que tener el control del volante de tu vehículo, quisieras mejor tener el control de todo lo demás. A veces así funciona la física en esto de los video juegos. Y los coches.

:::: **SMASH TV** ::::

Aunque la visión periférica es más necesaria en los juegos de disparos, en **Smash TV** requerirás sacarle jugo a la lentitud de tu personaje contra las cadenas de panzer de **Mutoid Man**, apenas en el primer difícil set.

:::: **BATMAN** ::::

Es normal que los últimos niveles sean los más difíciles, pero en el caso del juego **Batman** se pulieron para que tengas que escalar una torre de reloj con peligrosos engranes, para al final tener que enfrentar a uno de los jefes más difíciles del sistema. Eso hace que hasta la mula más amable se vuelva arisca.



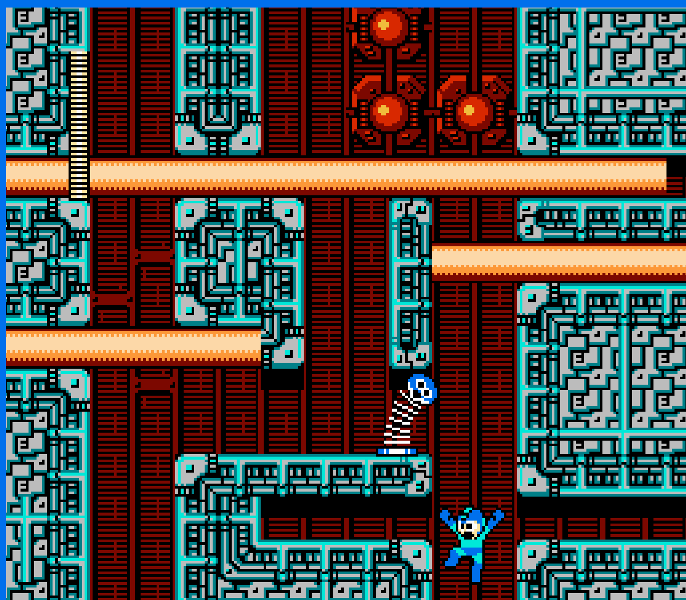
3. Quick Man

:::: Megaman 2 ::::

Megaman 2 es austeridad en manos de un robot versátil lleno de tecnología de primera mano y "auto populante", así que los obstáculos en el escenario de Quick Man tienen de algún modo que destruir lo que sobra. O lo que represente una intrusión.

Corre lo más que puedas, o estos láseres en tu descenso a la guarida del robot de los boomerangs controlado por el Dr Willy te harán moléculas en un santiamén.

Pero Megaman siempre puede.



2. Big Star Brain

:::: Star Soldier ::::

El nivel 16 de Star Soldier es el ejemplo perfecto de que un nivel difícil no es sólo difícil por los enemigos que lo pueblan, sino también por las condiciones bajo las cuales se debe superar el nivel, por ejemplo el tiempo.

Y es que en el nivel 16 hay que tener la destreza suficiente para esquivar disparos al por mayor, sumar puntos (los puntos son un indicador de tu destreza), y al final esquivar y disparar hasta eliminar a Big Star Brain, ante de que escape.

¿Crees tener la argucia y la velocidad suficiente para hacer 16 pulsaciones de disparo por segundo en contra de Big Star Brain?... ¡buena suerte! (tu dedo la necesitará)



1. Villa de los Trolls



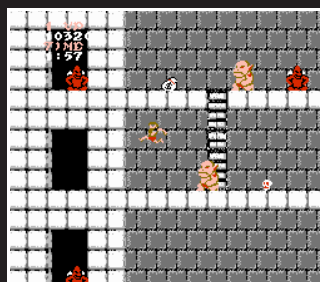
:::: Ghosts'n Goblins ::::

Ghosts'n Goblins es un racimo de niveles de alta dificultad (no por nada le llaman, en el imaginario colectivo, el juego más difícil de la consola). He elegido la villa de los trolls dentro de sus perturbadores escenarios porque el umbral de lo imposible se raya desde este segundo nivel.

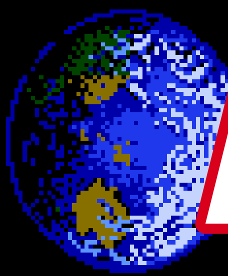
Hay que trepar por una mansión donde habitan unos trolls que no se tientan el corazón para atacarte, son varios, y (lo más difícil) cuentan con el elemento sorpresa, la posición, y las armas para hacértelo impasable.

Es cierto que el siguiente nivel (la caverna de los diablos) o hasta el castillo, son igual o más difíciles, pero si ya desde los preliminares vamos dando tumbos, entonces la hazaña está en calzones y de sobra perdida.

Si esto fuera la guerra o fuera el amor todo se valdría, pero son video juegos, entonces la clase de infernal e ilegítima dificultad que aquí impera es cosa de la cola del diablo metida en su programación.







Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS

Rapa Nui



Algunos le llaman el sitio más apartado de la Tierra. Otros dicen que es el ombligo del mundo. Pero lo cierto es que en el mundo entero son pocos los sitios arqueológicos con la magnificencia, esplendor, y misterio de **Rapa Nui**, mejor conocida como "La isla de Pascua".

LA INVASIÓN DE LOS INCAS

La Isla de Pascua está ubicada en el Océano Pacífico, entre Polinesia y Chile (sí: a un mar de distancia). Esta pequeña isla pertenece a Chile, y es famosa porque en ella hay al menos 600 figuras de piedra a semejanza de cuerpos humanos que llegan a medir hasta 21 metros de altura: los **Moai**.

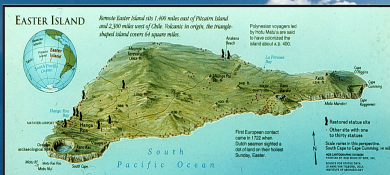
Existen varias teorías sobre la edificación de estas estatuas, tanto sobre la forma en que fueron transportadas como sobre la razón por la cual fueron erigidas.



La alineación de los 15 Moais: una de las planicies más famosos de Rapa Nui

Una de las más aceptadas es que los nativos tallaron los colosales monolitos con roca volcánica y los transportaron valiéndose de los troncos de las palmeras. En cuanto al propósito de su creación (aparte de lo religioso), se cree era el de asustar a los invasores tan pronto se acercaran a la isla, al hacerles creer que los habitantes en ella eran una tribu con recursos, o hasta de gigantes.

Otra teoría, no obstante ello, reza que los nativos de **Rapa Nui** fueron conquistados por los Incas durante sus travesías por el Pacífico, y que los hombres más fuertes llevados como esclavos a Perú para la construcción



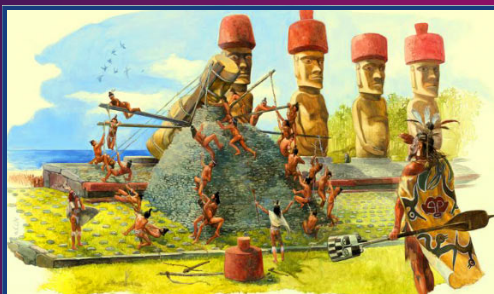


En este mapa puede verse la Isla de Pascua en forma de triángulo o boomerang.

En uno de sus extremos se ubica el volcán Ranu-Raraku, de donde se dice los aldeanos extrajeron las rocas con las que tallaron los Moai, para posteriormente desplazarlos al interior de la isla.

Rodar los Moai haciendo uso de las palmeras ocasionó que con el tiempo la isla quedara privada de la mayor parte de su riqueza natural.

Rapa Nui


Mediante técnicas de palanca y polea es como se cree que estos gigantes fueron arrastrados y puestos de pie


Esta ilustración imaginaria nos habla de los orígenes ancestrales en las creencias de los habitantes de Rapa Nui, venidos de dioses y mundos existentes en el hondo mar

de la gran **Machu Pichu**.

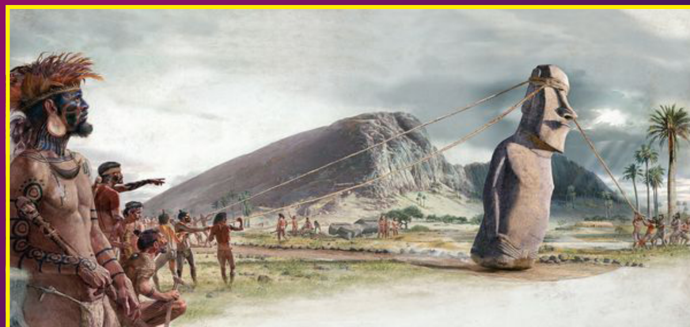
PUKAO

En **Rapa Nui** existe un volcán de nombre **Ranu-Raraku**. Se dice que los nativos desplazaron las rocas en su interior valiéndose de los troncos de los árboles y palmeras abundantes en aquel entonces (alrededor del año 700-800 d.C. según *Wikipedia*) a costa de dejar la isla pobre en recursos naturales, aunque como muchas otras cosas evidentes, esta es sólo una teoría que no ha podido ser verificada en su totalidad.



Los **Moai** eran tallados con semejanzas de un rostro humano y/o medio cuerpo (de la cintura hacia arriba). Una vez que estas estatuas eran talladas, eran empotradas en el suelo retajado, y de muchas de ellas sobresalía únicamente la cabeza. Adicionalmente, los nativos podían ponerles un **Pukao** o sombrero que era atado con cuerdas a la cabeza para una vez que la estatua estuviera de pie liberarle la cuerda y que el **Pukao** quedara puesto.

Aunque se ha llegado a sugerir con grados de seriedad que el rostro de los **Moai** podría ser de seres extraterrestres (quienes hipotéticamente ayudaron en la construcción y desplazamientos de las rocas), algunos hallazgos recientes de figuras y símbolos en el cuerpo de las estatuas, dan mayor mérito a las teorías que versan sobre un acuerdo de los isleños entre la vida y la muerte, la cosmogonía, y la necesidad del hombre de saberse concebido por una deidad, en este caso por un dios pájaro.


La cuerda, la palanca, y el trabajo conjunto han sido, para las civilizaciones antiguas, pieza clave tanto para levantar imperios como para erigir estatuas colosales

Nación NES

LA VUELTA AL MUNDO EN 8-BITS

Rapa Nui

LA LEYENDA DEL HOMBRE PÁJARO

Cada año, los nativos más valientes se lanzaban a la búsqueda del primer huevo de una ave lugareña que representaba al dios pájaro, también conocido como **Manu Tara**.

Manu Tara (se decía) escondía el huevo en los litorales para que los competidores, quienes se aventuraban en la búsqueda de este tesoro, lo llevaran de regreso a la isla sin que se les rompiera, y así el ganador era premiado con el linaje de **Tangata Manu** (hombre pájaro), título que lo convertía en alguien sagrado por cinco meses, hasta que una nueva contienda tuviera lugar, confiriéndole mientras tanto honor y fortuna.

En la actualidad, **Rapa Nui** fue nominada como una de las 7 nuevas maravillas del mundo. Con la llegada de los españoles, el catolicismo es la religión que se instauró y que hoy se practica, y en sí, sigue siendo un sitio poco frecuentado y que seguramente seguirá dando de qué hablar (al menos dentro de sus misterios arqueológicos) dado lo alejado que se encuentra del mundo civilizado.

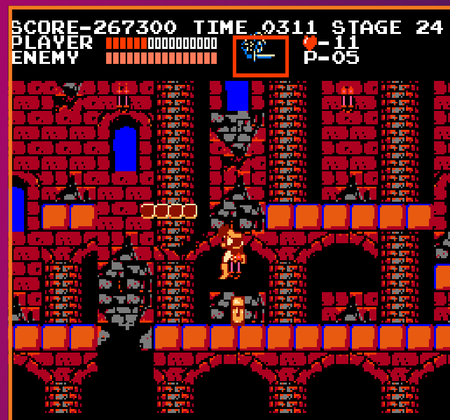
No es de extrañar que con todas las presunciones legendarias que encierra **Rapa Nui**, los programadores de algunos de nuestros juegos de **NES** se dieran a la tarea de recrear estas famosas cabezas de roca (aunque sean en realidad cuerpos y medios cuerpos). Títulos como Castlevania, Life Force, Moai Kun, Arkanoid, y algunos otros más, nos recuerdan que en el mundo de los video juegos, donde todo es fantástico, hasta lo fantástico de la realidad puede llegar a ser aún mucho más desbordante.


Entre tinieblas y esplendores, los Monolitos de la Isla de Pascua tienen una cita con el destino, con lo ancestral, con el tiempo, y hasta con la divinidad humana desde el más remoto paraíso habido en el Pacífico

TYGRUS



En Ganbare Goemon nos encontramos con este curioso Moai Samurai.

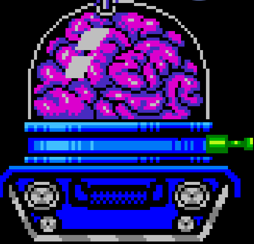


En la segunda vuelta de Castlevania, si te dejas caer donde muestra la foto, harás aparecer una carita Moai



Los enormes Moai de la Isla de Pascua han sido asimilados por Zelos (con "Z") dentro del juego Salamander / Life Force

OpiNioNES



MUNDO DIGITAL

Es fácil decir y creer que la tecnología no es determinante en todos los casos para el apogeo de un entretenimiento, pero curiosamente en la mayoría de los casos (en vigor) nos lo han vendido como tal.

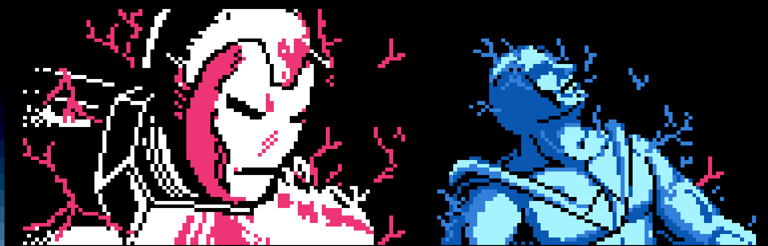
Me estoy refiriendo en particular al **contenido digital**, una forma enmascarada de ofrecernos lo nuevo. Y lo viejo en una forma nueva.

LO QUE NUNCA PASA DE MODA ES EL DINERO

Hoy en día está en boga hablar de que el futuro (en relación a la vida) no puede esperar, que hay que reciclar, respirar aire limpio, y vivir la vida "más de cerca", en el "hoy", con desapego al celular, dedicando menos tiempo a la tele, etcétera; pero entonces la pregunta es... ¿por qué **Nintendo** (el de los contenidos amigables y familiares) no busca honorar estas premisas al ofrecer sus viejos/nuevos contenidos?... es ahí donde el contenido digital (el que no posee un formato físico) parece ofrecer parte de la respuesta al dilema, "ahorrándonos" espacio y asegurándonos que no tengamos un disco que se raye, o un cartucho que se rompa, y al mismo tiempo (en teoría, siempre en teoría nada más) permitiéndonos el acceso a él desde la descarga en casa, sin perder tiempo yendo a la tienda (porque se supone que eso es modernidad, y queremos ser cool comprando todo por internet), pero en la realidad, ni creo que eso ahorre tanta energía, o espacio, o tiempo, o árboles, como los trabajos que roba por no fabricar materiales para su producción. Eso para empezar.

Los juegos digitales se pierden si uno no los reclama, es decir si algo llega a pasarle a la consola o si un código de descarga (por el cual **alguien ya ha pagado**) no se redime (mientras que la marca no pierde por concepto de materiales, puesto que se trata únicamente de una transferencia de datos), por lo tanto, si el derecho a tenerlos no incluye el usufructo, por ejemplo el préstamo a terceros, entonces por lo menos dicho contenido digital debería tener un valor adicional, digamos venderse a un precio significativamente más económico.

Aunque esta sección versa sobre opiniones, no puedo evitar abrir la de esta ocasión para dar campo a una pregunta: ¿cómo se podría compaginar ese **arreglo** tecnológico con el hecho de que el consumidor tuviera presente la experiencia de aún ir a comprar sus propios juegos a un establecimiento?... los hábitos de consumo son otros, en el caso de los niños sus pasatiempos diferentes a los de sus padres, y hasta sus actividades cada vez desde medios más remotos (no dudaría que la escuela, institución secundaria del aprendizaje, se impartiera por internet estando en casa, porque hasta las relaciones sociales serían simuladas), no se diga que ya incluso para ir a cualquier lado se usa el coche antes que ir a pie. Es en cuanto a los que crecimos con aquel arcaico modelo de compra física de contenidos donde se suscita la controversia.



Esos ruiditos son sólo del hardware pasando de moda



Los contenidos digitales (legales), aunque se jueguen desde un hardware duradero, parece que están condenados a un ciclo de vida cuestionablemente más corto que el habido en un cartucho, disco, o afín.

El punto sin embargo es que la mayor parte de esa responsabilidad por modernizarse descansa en las compañías (al ofrecer algo extra por hacernos mudar el hábito de adquirir video juegos, recibiendo ellas a cambio el beneficio económico), y la otra parte del proceso está en nosotros como usuarios, al hecho de que si vamos a aceptar y comprar sus propuestas digitales, debemos asimismo asumir la resultante de ello (que nos vendan DLCs, por ejemplo).

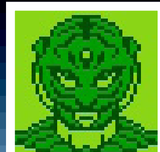
OTRAS FORMAS PARES DE CONTENIDO DIGITAL

En resumen. Los contenidos digitales del siglo XXI han sido, sobre todo y desde mi punto de vista, una afrenta a la piratería (por lo menos como propósito primario), por lo tanto antes que obedecer a un progreso como tal (ya ni siquiera en beneficio del consumidor y su bolsillo) tiene que ver con los intereses económicos de quien ofrece dicho contenido.

Tómese en cuenta que el hecho de poseer un contenido digital nos deshabilita del paso por todas las etapas enumeradas en relación a lo que nuestros juegos nos ofrecían (la experiencia de tener dinero, de salir a la calle a buscar el juego, y en sí toda la proeza u anécdota vivida hasta que el título estaba en nuestras manos). Yo quería regalar mis juegos digitales porque los he podido conseguir en formato físico (y si me dieran a elegir, es evidente que prefiero los empaques), pero en **Nintendo** me han informado que lamentablemente los juegos comprados/descargados en mis consolas, son juegos que ahí se quedarán.

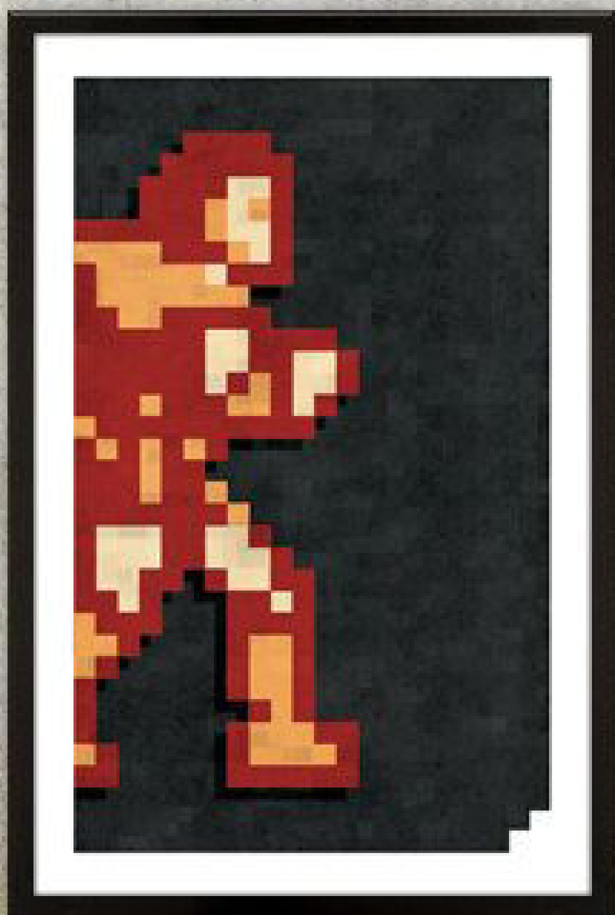
Una lástima que se esté perdiendo el mercado de los juegos en formato físico, porque la contradicción a todo ello (suponiendo que toda esta opinión la haya hecho movido por sentimientos de nostalgia) está en que en Japón, nación donde nadie dudaría se posee una mayor tecnología (y apremio) que en nuestros países, sigue habiendo juegos en formato físico (ahí, donde el espacio es verdaderamente un problema), mientras que en el resto del mundo se cuenta con la versión digital, si es que dicho contenido está disponible.

Como para esta opinión estoy sobrentendiendo que dicho arreglo digital va más en relación al dinero que a las premisas de la vida (y por ende que haya cosas buenas en ello, como que algo de ese contenido se promocione mediante un demo jugable, antes de la compra del juego completo), aquí mismo ni ello quedaría justificado con un precio reducido (para venderlo más), porque la lucha contra la piratería **Nintendo** no la ha ganado.



TYGRUS



FÉ DE RATAS

SE NOS FUE EL HILO, POR SUERTE LO ALCANZAMOS

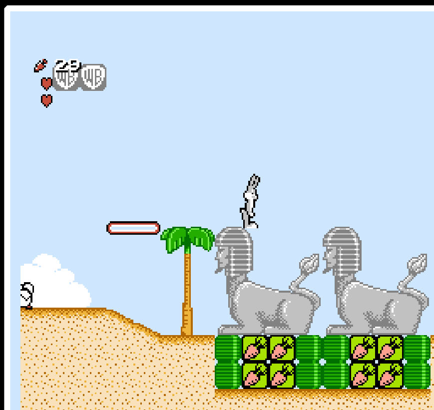
¿Qué cuenta de nueva cuenta esa gentecita?... pero antes de que me respondan déjenme saludarlos con mis nuevas orejas verde fosforescente para llamar su atención, y platicarles lo que esta sección (su sección más ultra preferida) les viene a contar el día de hoy.



Primeramente una disculpota porque en el acertijo del número pasado pusimos inequívocamente unas fotos equivocadas del juego **Karnov**. Imagínense si las fotos que se hubieran ido por error hubiesen sido las de mi fondo de pantalla de **Chun Li**: ¡tremendas patadas de helicóptero las que se hubieran liado!

Por otro lado, aprovecho la ocasión para comentarles que, de todo lo que hemos andado jugando a diestra y siniestra, hemos dado con un par de juegos más que rememoran el especial de **Egipto** habido en la sección "**Déjà Vu**" del número... espérrense, que mi memoria de elefante está otra vez carburando y apenas va por la pubertad... 13.





El primer juego es el de **Alien Syndrome**, donde uno de los monstruosos alien es horripilante, y se parece a la esfinge ahí echadota. El otro juego es el del bonanchón de **Bugs Bunny**, donde encontramos unas "estuatuas" de la misma esfinge en el segundo nivel.

Y ya que ando dorándoles la píldora azul, la idea de aquí en adelante es que tengamos muchos **MagazinNES** luego de las vacaciones habidas, y aunque habrá algunos en formato especial sorpresa, la calidad seguirá siendo una prioridad, así que no dejen de preocuparse que habrá **MagazinNES** para rato a cada rato (palabra de rata a cada ratón), entre otras ideas y sorpresas que aunque podrían parecer absurdas no están deslechadas... ¡desechadas!, ¡desechadas! que diga (cállense los ojos).

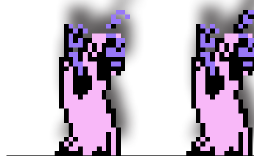
Hasta la vista pues mis mastodontes sube escalones del abrupto progreso de la modernidad, y que se sigan divirtiendo con sus super **polistations 4** y **nasa box one**, pero no se olviden de sus **chuichyuses** para seguir con la consola virtualosa disfrutando de los juegos de la generación **mini NES ultra cool guau**. O mejor aún, saquen ese fósil de su madriguera y a darle como se debe a su **NES**, que nos sigue quedando mucho a deber, y por favor ya dejen de perseguir errores de esta su revista número 18 (porque es la número 18 por si no se han fijado en la portada) del Sistema Entretencioso Nintencioso. ¡**MagazinNES** rules woooooooooo!

¡Ya me voy, ahí se ven! ¡Nos estamos leyendo a la próxima!

Casi lo olvido... ¡Feliz Aniversario **MagazinNES** y Feliz año de lo que sea a todos ustedes!

CONTINUE...

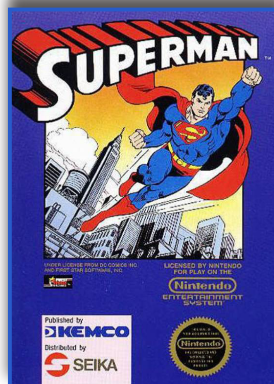






Dicen que a la saga Castlevania la hemos tenido un tantito descuidada últimamente, por ello no te vayas a perder el artículo que ya preparamos en torno a esta famosa leyenda de los caza vampiros.

Y eso no es todo, pues en nuestro siguiente número habrá contenido "super", porque hablaremos de Superman.



¿Sabías que antes del salto del papel al impreso digital podría haber hojas (y por ende revistas) de piedra?... es por eso que estoy investigando y probando estas tecnologías (de las que MagazinNES, por supuesto, no se excluye) para en el siguiente número hablar un poco de ello, y de paso estoy preparando un addéndum del especial de las revistas de video juegos que viera la luz hace más de 10 años y que fue presentado en MagazinNES No. 2. ¡Ve poniéndote cómodo en tu cama de piedra! pues también habrá espacio para opiniones a ese respecto.

Como sé que a muchos les sigue gustando esta droga de los video juegos, aunque leído y contado con peras y manzanas, hablaremos (ahora sí) de juegos infantiles, así como de temas más comunes y afines a la practicidad de los juegos de NES, así como con un lenguaje menos rebuscado, como me lo han venido solicitando.

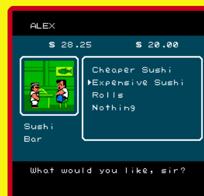
Y ya sabes: habrá de todo lo demás un poco, siempre soportado por los pilares de la investigación y la turbosina del deseo para que **MagazinNES** siga siendo una revista de auténtica colección, ¡nos estamos viendo!

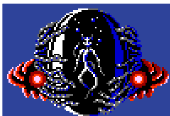
CONTACTO: tygrusonline@yahoo.com

:::: Agradecimientos ::::

Gracias a todos ustedes que han tenido la paciencia para este nuevo número, por esperar por él.

Gracias también a Loquo por su comentario de Portada, a Arturo Macías por los trucos de Super Mario Bros 3, y a Vicioman por el Reportaje Especial que continuará en el siguiente número.



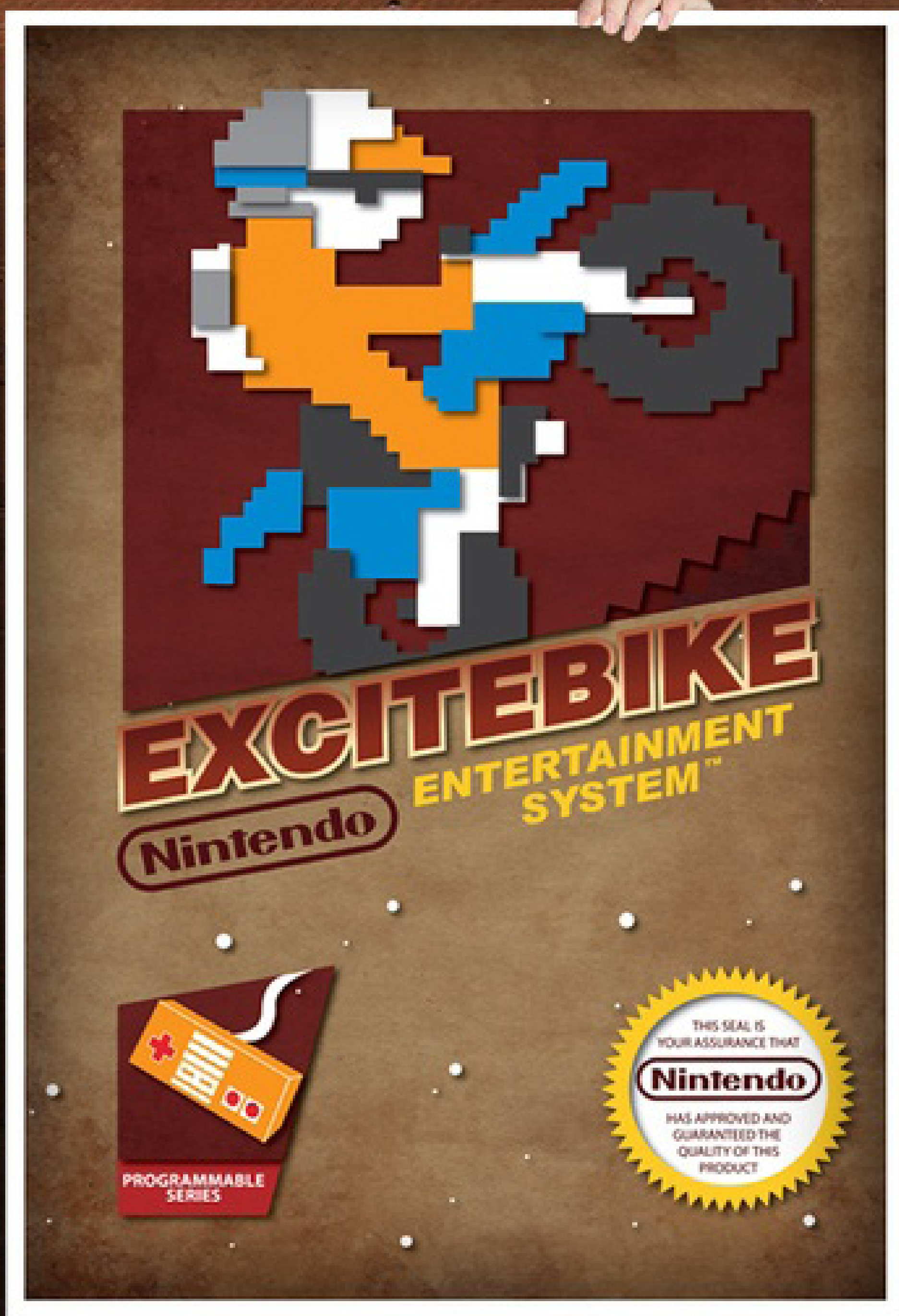


:::: Dedicatoria ::::

Con cariño, este número está dedicado a tres amigo: Vicioman, Loquo, Piteta.

MagazinNES
Vol. 7 Num. 2 (No. 18)
Jul-Dic 2013

MagazinNES es una publicación periódica de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los video juegos de **NES**, principalmente.


EXCITEBIKE
ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo
PROGRAMMABLE SERIES
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT
Nintendo
HAS APPROVED AND GUARANTEED THE QUALITY OF THIS PRODUCT


THE LEGEND OF
ZELDA